

TIPSY I PORADY DO PONAD 350 GIER NA PLAYSTATION

Opisy • Kody • Strategie • Podpowiedzi

PORADNIK PSX EXTREME

Cena 9,99 PLN

INDEX 34723X • ISSN 1506-2856

GRANSTREAM SAGA
pełny opis

MONSTER RANCHER
przewodnik

RESIDENT EVIL 2
opis

GRAN TURISMO
COLIN MCRAE RALLY
porady

SUPER NAKLEJKA
ZMIEN OBLICZE SWOJEJ KONSOLI

44
STRONY
TIPSÓW

PRAWDZIWA HISTORIA PLAYSTATION

PRZEGLĄD AKCESORIÓW NA PSX

W tym miejscu powinna znajdować się jedna z zamieszczonych naklejek. Jeśli tak nie jest, zwróć się do sprzedawcy.



Poprzednie projekty wyglądu konsoli kontrolerów

SIG A były to czasy, kiedy na europejskim rynku królowa Amiga i młot z nas nawet nie przypuszczali, jak ciężko będzie zdobyć ten rynek. Tymczasem SONY nadsłuchiwała swoją armię. Na początku roku 1994 rozpoczęła podbijać konkret z firmą NAMCO, która do tej pory wyprodukowała z Nintendo. Było to niezwykle ważne wydarzenie, które to nabrało przychylności do późniejszego sukcesu PlayStation.

Tenże wszystko zmieniło się kiedyś dość szybko. Pod koniec roku 1994 firma SONY rozpoczęła własne prace nad konsolą z producentem, który stał pod kierownictwem Kena Kasey pracował na systemie - architektura nowej konsoli, której robocze nazwę brzmiała już PlayStation X. Istotą była PSX. Ogólny nacisk położono na stworzenie jak najlepszej możliwości dla przyszłych twórców gier. Jednocześnie miało to być mały, przystępny do rozbudowania, co w rzeczywistości było bardzo ważnym projektem. W rzeczywistości przesyłał się z nimże, oczekiwano, aby przyszłe twórcy gier mogli być zadowolonymi, gdy gra na PlayStation przebiegała z łatwością. W końcu też zdecydowano się na przerwać barierę miedzy. W styczniu 1994 roku SONY po raz pierwszy oficjalnie pokazało, że pracuje nad własnym "urządzeniem multimedialnym", natomiast już w marcu tego samego roku PlayStation po raz pierwszy zostało świetnie doznane. Na specjalnie zorganizowanej konferencji prasowej zaprezentowano możliwość tej nowej konsoli na przykładzie łączonych w czasie rzeczywistym obrazów z filmu kłosa zrodzonego z wnętrza mózgu. W tym czasie SONY rozpoczęło zbudowanie dotychczasowej konsoli DEMO i dołączając do każdego egzemplarza PlayStation. Wszystkie były zachwycone, z wyjątkiem firm Nintendo i Sega, które zaczęły sobie zdawać sprawę, że chodzi o kolejny konkurent na rynku gier. Sytuacja była tym poważniejsza, że

Sega miała już gotową własną konsolę przeznaczoną głównie do gier dwuwymiarowych. Mowa o 32-bitowej. W czasie ich chwili zdecydowano się na dołączenie tam dodatkowego procesora 32-bitowego do grafiki trójwymiarowej. Zbudowano to tak, aby konsola, ale Sega nie mogła już dłużej czekać i czując na plecach oddech SONY wypuściła tak nie dopracowaną do końca konsolę na rynek. Na konsolę więc nie trzeba było długo czekać. W związku z tym, że napaścię taką samą grę na PlayStation i Saturn wymagało w tym drugim przypadku dużo większych nakładów pracy i czasu, po krótkim okresie wywołanej rywalizacji między oboma konsolami, Sega Saturn deklaryowała, że PlayStation rządzą do dziś.

EPIZOD 2: NARODZINY

3 GRUŚNIĄ 1994 to data, którą warto zapamiętać. W tym dniu konsola SONY PlayStation po raz pierwszy pojawiła się w polskich sklepach. Pierwszego dnia sprzedało ok. 100 tys. konsol. To mniej, więcej tyle samo, ile innych ok. dzisiaj w całej Polsce. Nie był to jednak wynik rekordowy. Kilka dni wcześniej, 22 listopada 1994, swoją premierę miał Sega Saturn, który sprzedał się w ilości 200 tys. sztuk, mimo że jego cena była prawie o 50% wyższa. Do końca 1994 roku w sumie sprzedało się ok. 300 tys. PlayStation i 500 tys. Saturnów. Jak się później okazało, był to pierwszy, a zarazem jeden z ostatnich sukcesów tej konsoli. Naprawdę podobną jedną z przyczyn późniejszego sukcesu Segi był fakt, że firma ta miała już ogromną pozycję na rynku gier. PlayStation jako produkt firmy znanej i raczej innego profilu produkcyjnego mógł budzić pewne obawy u graczy. Przypadek SONY nigdy wcześniej nie zajmował się grami. Jedną z pierwszych pozycji wydanych na PlayStation, jaką był RIDGE RACER (zakończona konwersją z automatu wyprodukowanych w studio SONY), została wydana w tym czasie. W tym czasie SONY rozpoczęło zbudowanie dotychczasowej konsoli DEMO i dołączając do każdego egzemplarza PlayStation. Wszystkie były zachwycone, z wyjątkiem firm Nintendo i Sega, które zaczęły sobie zdawać sprawę, że chodzi o kolejny konkurent na rynku gier. Sytuacja była tym poważniejsza, że

bardzo dobrze świadczą o jakości tych produktów.

W maju 1995 roku w Japonii sprzedano się już ponad milion kopii PlayStation. Jednak na amerykańskim i europejskim rynku konsola nie zdobyła takiego sukcesu. W maju 1995 roku w Japonii sprzedano się już ponad milion kopii PlayStation. Jednak na amerykańskim i europejskim rynku konsola nie zdobyła takiego sukcesu. W maju 1995 roku w Japonii sprzedano się już ponad milion kopii PlayStation. Jednak na amerykańskim i europejskim rynku konsola nie zdobyła takiego sukcesu.

W sumie w pierwszym tygodniu sprzedało się ok. 100 tys. kopii. W Europie i Ameryce było to mniej. W Japonii było to więcej. W maju 1995 roku w Japonii sprzedano się już ponad milion kopii PlayStation. Jednak na amerykańskim i europejskim rynku konsola nie zdobyła takiego sukcesu. W maju 1995 roku w Japonii sprzedano się już ponad milion kopii PlayStation. Jednak na amerykańskim i europejskim rynku konsola nie zdobyła takiego sukcesu.

Plaża o konsoli trudno nie wspomnieć o mistrzowsko wykonanym pudełku, który nie dość, że ma ładny wygląd, to jednocześnie jest bardzo funkcjonalny. Japończycy ten swój znakomicie wykorzystali i wdrożyli w życie w domu. Nie było wyjątkiem na rynku tak wygodnego kontrolera do gier. Można grać na nim bez przerwy nawet kilkanaście godzinami. I chociaż niektórzy już prawie 4 lata od chwili jego wydania, to nadal z producentów nie wymyślił do tej pory lepszego kontrolera. Pojawiano z firmą SONY spokój się zadowolono i obawiano się, że trudno teraz będzie komukolwiek wymyślić coś wygodniejszego. Zdarzało się to dużo przed, na ówczesne czasy całe konsole były dopracowane pod każdym względem. SONY często korzystało także z innych urządzeń. Na przykład system zapisywania gier na kartach pamięci, znowu z częstotliwością z inną: PlayStation 2 - NEO-GEO. I jakby to nie było, tenże system bardzo funkcjonalny. Na jednej karcie pasowało między 16 a 32 poziomami. Przypominało sobie trochę podobnie. W rzeczywistości technicznie SONY PlayStation nie przedstawia się one może na dzień dzisiejszy, który imponuje, pamiętając, że konsola ta powstała w 1994 roku, więc to było coś

obawy SONY rozpoczęło zbudowanie dotychczasowej konsoli DEMO i dołączając do każdego egzemplarza PlayStation. Wszystkie były zachwycone, z wyjątkiem firm Nintendo i Sega, które zaczęły sobie zdawać sprawę, że chodzi o kolejny konkurent na rynku gier. Sytuacja była tym poważniejsza, że

obawy SONY rozpoczęło zbudowanie dotychczasowej konsoli DEMO i dołączając do każdego egzemplarza PlayStation. Wszystkie były zachwycone, z wyjątkiem firm Nintendo i Sega, które zaczęły sobie zdawać sprawę, że chodzi o kolejny konkurent na rynku gier. Sytuacja była tym poważniejsza, że

many dwuczesnych pociągają na widok takich parametrów:

- procesor 32-bitowy R3000A
- zegar 33,86 MHz; 4 KB cache, BUS 132 MB/s; 30 MIPS-ów
- chip do grafiki 3D
- 11,5 mln poligonów/sek. (500 tys. poligonów teksturowanych i odwetanych/sek. 66 MIPS-ów)
- chip video MDEC
- topczakiy huffmana do dekompresji JPEG i MPEG, 60 MIPS-ów
- pamięć 2 MB pamięć operacyjną, 1 MB pamięć graficzną, 0,5 MB pamięć muzyczną, 0,5 pamięć systemową, 32 KB bufor CD-ROM
- dźwięk 24 kanały 144 1 KHz, support MIDI, czystki CD
- grafika 16,7 mln kolorów, sprzętowy texture mapping i oświetlenie Gouraud
- rozdzielczość
- 256x240, 320x240, 512x240, 640x240
- 320x240, 320x480, 512x480, 640x480
- 12 interlacing
- czystki CD-ROM x2 100 KB/s lub 150 KB/s; maksymalna pojemność 660 MB
- rozszerzalność 2 porty, 2 kany pamięci, External Port, Serial Port, RGB

EPIZOD 3: ROZWÓJ

Gdy PlayStation miało już całkiem udany start ze sobą, rozpoczęła się walka o klienta. Już w momencie pojawienia się konsoli w sklepach do sprzedaży, była gotowa duża ilość wszelkiego sprzętu, zarówno tych najsłynniejszych producentów - japońskich i amerykańskich - jak i dodatkowych producentów (Atari Pad, Acaci Stick, NegCon) oraz wszelkich kabli (RFU, RGB, LINK). W związku z tym, każdy zainteresowany mógł od razu mieć do ręki swoją konsolę. Aby jednak sprzęt był potrzebny, musiał być i gry. A tych na szczęście na PlayStation nigdy nie brakowało. Do końca 1995 roku pojawiło się już tyle tytułów, że każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Był wspomniany już wcześniej nasz ulubiony, jak AIR CORBAT, DESTRUCTION DERBY, JUMPING FLASH, KRAZYNN, MORTAL KOMBAT 3, RIDGE RACER, TEKKEN, TWENTY METAL, WARNAWIK i WIPEDUT. Porywa się wtedy na stała do



karne klasyczne PlayStation i niemal wszystkie ułożyły się ponownie w gładką całość.

W 1996 roku pojawiło się tyle tytułów, że każdy mógł już sobie spokojnie skompletować małą bibliotekę ulubionych gier. W listkach prowadzone objął TEKKEN 2, a w grach sportowych TOTAL NBA '96. Pojawił się także pierwszy dobry RTS na PlayStation - COMMAND & CONQUER, oraz pierwsza wspaniała gra RPG - SUKODEN. W tym roku pojawił się także do tej pory najsłynniejszy tytuł CRASH BANDICOOT, który do dziś długo konkuruje z RANDOMNUM. Spośród zaliczanych tytułów też dwójka straszących: DIE HARD TRILOGY No i pierwsza kultowa powieść WYCAPCOM, horror RESIDENT EVIL. Zresztą dobrych gier pojawiło się znacznie, znacznie więcej, że choćby wspomnieć wydane pod koniec roku dwa kolejne kultowe tytuły - WIPEDUT 2097 oraz TOMB RAIDER. W tym momencie to wszystko zaczęło się już tak szybko sypieć do przodu, że trudno było wyliczyć kolejne dobre gry i ciekawy sprzęt, jaki zaczął pojawiać się do PlayStation. Jeśli tylko będzie taka potrzeba, to kiedyś zamienimy się zabawkami i podsumowaniem tego wszystkiego na łamach kolejnego PORADNIKA. Tym bardziej, że już w połowie 1997 roku na polskim rynku pojawił się pierwszy nieficjalny magazyn o PlayStation, dzięki któremu mogłoby na bieżąco czytać o tym, co się dalej dzieło.

Do sukcesu PlayStation przyczyniło się bardzo wiele czynników. Oprócz znakomych gier i bardzo dobrych warunków technicznych, SONY wspaniale promowało swoją kampanię marketingową. Od samego początku firma apetytowała swoich odbiorców wśród nie-



co starzej, grzyby ludu. O ile do tej pory małe konsolki 8-bitowe adresowane były głównie do najmłodszych, to PlayStation uprzywilejowała swoich przyszłych klientów wśród młodych ludzi, studentów i młodych ludzi do 30 roku życia, do których to była adresowana pierwsza reklama. Ślad agresywności i prowokacji widać w reklamie, który stworzyła firma SONY utrzymując do dziś. Choć może przynajmniej, że w chwili obecnej pojawia się coraz więcej elementów adresowanych do młodszych odbiorców, tak jakby SONY chciało jeszcze na koniec uzupełnić także i tą część rynku. Tym niemniej okazało się, że właśnie tak obrona strategii marketingowej, która była na początku, odniosła w tym wypadku największy sukces i przyczyniła się do zmiany postrzegania konsoli, która do tej pory traktowana była często jako prosta maszyna do gier dla młodych ludzi.

EPIZOD 4: STABILIZACJA

Rok 1996 to okres stabilizacji i cząstki próbowania przez SONY. Firma jednak nie została jeszcze konsolą bez oporu i cały czas dła o swoich klientach. Na początku 1996 roku na rynku pojawił się wspaniały, wspaniały japoński Dual Shock, dzięki któremu PlayStation przyswoiła sobie drugą młodzież. Po pierwszych porażkach wykorzystujących jego możliwości tytuły TEKKEN 2 i KRAZYNNALIZACJA każde nowe gra pełnia ręką w łapach wchodzi. W tym roku pokazało się zdecydowanie najwięcej gier na PlayStation. Niemniej każde nowe tytuły były na nowo, odcienie kula porządku na naszą konsolę. Niestety, skutki czysto zaniechanie się w końcu, co widać szczególnie w ostatnich miesiącach. O ile kiedyś niemalże każde grę wychodzące na PlayStation miało szansę zostać prawdziwym hitem, dzisiaj pełno jest tytułów średnich porządku, które rzuca się po kilku dniach gry. Na szczęście w całym tym gąszczu przebranych tytułów pojawiają się prawdziwe perełki, z których możemy być bardzo dumni. Te wspomniane choćby tylko takie gry, jak METAL GEAR SOLID, TENCHU, RESIDENT EVIL 2, VIGILANTE 8, ISS PRO, SPYRO THE DRAGON czy FINAL FANTASY TAC.



TICS Tych pozycji mogą nam tylko zaszkodzić posiadacze innych konsol i komputerów

W ostatnim czasie SONY ponownie zaczęło szukać innych korzyści w bezpośrednim dotyku PlayStation innymi słowy, nie tylko gry są ważne. Coraz większego znaczenia nabiera czarna konsola NET YARDOZE

Czyżby trwalo poszukiwania nowych talentów? Może już teraz szuka się nowa kadra pracująca w pocie "czoła" nad wspieraniem grania PlayStation 2? A wiadomo, że NET YARDOZE każdy zdolny i chętny do współpracy przeganiał na szanę na Włocławsku w świat wielkiego biznesu. Po zakupie tej czarnej konsoli otrzymamy cały pakiet oprogramowania do komputera (PC lub MAC), odpowiednie okablowanie i zapewnienie wsparcia ze strony SONY. Za pomocą Internetu możemy kontynuować się z innymi użytkownikami tego systemu, wymieniać doświadczenia i nawiązywać kontakty z innymi firmami softwareowymi. A wszystko po to, aby przyciągnąć do PlayStation jak największą liczbę użytkowników

Technika jednak bardzo szybko idzie do przodu. Mówiwoło PlayStation, które zachwy-

czył nas 4 lata temu, w tej chwili nie wygląda już tak imponująco. Mimo wszystko warto jeszcze zostać przy PlayStation. W zapowiedziach odcinek jest spora ilość znakomych gier takich pozycji jak CRASH BANDICOOT 3 czy TOMB RAIDER 3 na muszę już chyba nikomu polecać. A niedługo ukazać się także LEGACY OF KAIN SOUL REAVER, DUNKE 2, LIBERO GRANDE i FANTASY

NAL. Oprócz tego, całe masa innych wspierających pozycji. Te gry mają nam umieć czas oczekiwania na PlayStation 2, o którym to jednak nie ma już nic wiadomo. Międy nam dzieje, że SONY szybko zareaguje na coraz wyraźniejszą poczynania konkurencji (Sega Dreamcast na horyzoncie), aby nie być nie ocalało się, że zastąpimy z byłą i jest już za późno na nadrobienie zaległości

EPIZOD 6: CO DALEJ?

Nadal pod wielkim znakiem zapytania stoi przyszłość PlayStation. Wiadomo, że SONY pracuje nad nowym modelem, który roboczo nazwano PSX2, ale na razie nie konkretnie nie wiadomo, jakie będą właściwości tego nowego modelu. W dniu japońskiej premiery konsoli Dreamcast za staj-

Segi. Na razie możemy tylko zgadywać, że w nowym PlayStation zostanie zamontowany czytnik płyt DVD, co już samo w sobie stanowiłoby awansament, gdyż w takim wypadku PSX2 stałby się w domu również za odzwierciedlać filmów zapisanych w tym standardzie. Ostatnio słyszeliśmy także plotkę na temat zastąpienia czytnika Mini-Disców w tej konsoli. Być może na końcu okaza się, że SONY zdecyduje się na zastosowanie całkiem innej technologii. Można także domniemywać, iż konsola ta poruszy ok. 5 milionów polygonów, co by było rewelacją. Także obito nie ma o tym co nieco na temat nowego standardu kodowania obrazu - prawdopodobnie gry będą wyglądały jak filmy wideo! Niezależnie od tego, co się wydarzy, na razie nie ma co więcej gadywać, niedługo przed nami pokaz, co nam SONY wraz z PSX2 załatwi. A jeśli kogoś interesują zagmatwane szczegóły na temat PSX2, to zapraszam do artykułu tytułu „San o PSX2” w PSX EXTREME #12, w którym to tytułowi HW wyłożył się mocno, wyciągając wszelkie przypuszczenia wnoszą na ten temat

W ten oto sposób dobiegliśmy do końca naszego history. Mam nadzieję, że z przyjemnością prześledzicie się razem ze mną w czasie, kiedy PlayStation napewno stworzy swoje „pierwsze kroki” w świecie konsol. Na zakończenie zapraszam do więcej udziału w naszym konkursie z wiedzy o konsoli SONY PlayStation. Do wygrania sporo „buntów” padstwow. Powodzenia i niech moc PlayStation będzie z Wami.

NORBY

KONKURS Z WIEDZY O KONSOLI SONY PLAYSTATION

1. Podaj nazwę projektu, pod którą rozpoczęły się prace nad pierwszą konsolą firmy SONY
2. Określ pojemność (w kilobajtach) standardowej, 15-blokowej karty pamięci do PlayStation.
3. Wszyscy z niecierpliwością wypatrują nowej konsoli firmy SONY. Jednak jak nie razie nie wiemy nawet jaką nazwą będzie ono opatrzone. Do momentu ujawnienia oficjalnych danych przyjmie to się mówić o niej PlayStation 2. W związku z tym podaj swoją propozycję nazwy dla tej konsoli.

Wśród osób, które nadeślą prawidłowe odpowiedzi wraz z propozycją nazwy dla PSX2 rozlosujemy "kultowa" nagrody:

- 3 koszulki PlayStation
- 3 czapeczki PlayStation
- 3 torby Tekken 3

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa z dniem 01.01.1999 r.
Decyduje data stempla pocztowego

KUPON KONKURSOWY
PORADNIK
1/98



PRZEGLĄD AKCESORIÓW

Wraz ze wzrostem popularności PlayStation, na rynku pojawiła się cała gama dodatkowego sprzętu do naszej konsoli. W zamyśleniu przygotowaliśmy dla Was zestawienie najważniejszych gadżetów do PSX. Prawie wszystkie opisane poniżej akcesoria były już przez nas testowane w PSX EXTREME i jeśli tylko ktoś pragnie przyrzeć się im bliżej, podajemy numery miesięczników, w których poszczególne sprzęty były testowane.



SONY PlayStation - Nagromadziła obecnie konsola do gry na świecie. W zależności od zakupionego zestawu, oprócz niezbędnych kabli i płyty demo w pudełku znajdziemy joystick lub analogowy Dual Shock. Przez paręlat czasu dostępne były także zestawy z dwoma joystickami i kartą pamięci. W Europie konsola pracuje w systemie PAL, natomiast w Stanach Zjednoczonych i Japonii jest to system NTSC.



Standardowy joystick firmy SONY - Zdecydowanie najwygodniejszy kontroler, jaki został do tej pory wymyślony. Jest bardzo dobrze wyprofilowany i nie męczy dłoni nawet po wielu godzinach zabawy. Połączenie do konsoli przez port. Test w PSX EXTREME #7.



Analogowy joystick firmy SONY - Stworzył ten standardowy kontroler do PlayStation. Ma dłuższe naciśnięcia, przez co jest znacznie wygodniejszy, szczególnie dla osób o dużych dłoniach. Jednak co najważniejsze, zamontowano w nim mechanizm analogowego sterowania w grach, za pomocą dwóch gałek optycznych. Świadczy o tym była to wielka rewolucja, półtora ułamka sekundy Dual Shocka. Ale ponieważ gry wykorzystujące ten pod analogowy defekty nie poprosiły ACE GEMINI 2, COLONY WARS, CROC, RAPID RACER i TOTAL 2. Wersje sprzedawane w tym samym czasie w Japonii posiadały już możliwość digitala, ale to był dopiero przedsmak Dual Shocka. Test w PSX EXTREME #2.



Analogowy joystick Dual Shock - Jest to w chwili obecnej najbardziej popularny kontroler do PlayStation. Charakteryzuje się nową, ulepszoną konstrukcją, jest idealnie wyprofilowany, poprawiono w nim fakturę gałek, ale napełniwszy się optycznymi digitalem, dzięki dwóm modyfikacjom, niezależnie pracującym silniczkom zamachowym, które potrafią wywrócić także spóźnione z nadgarstkami gracza. Ze haki Killa gier dla których warto kupić Dual Shocka, to GRAN TURISMO, VIRTUA FANTE 6, czy w końcu METAL GEAR SOLID. Obecnie jest to odpowiedni sprzęt do PlayStation, jak powinien posiadać każdy jego użytkownik. Test w PSX EXTREME #4.



Karty pamięci - Prowadzą na zapis stały lub tymczasowy wyników PlayStation posiada dwa porty na karty pamięci, dzięki czemu możemy ładować stany gry z jednego klatki na drugą. Nie tylko dostępnych jest kilka ich rodzajów. Różnią się od siebie pojemnością, kształtem i sposobie wykończeniem. Mamy więc oryginalną, 15-blokową kartę firmy SONY łączącą w szarym kolorze, chociaż pojawiły się ostatnio modele kolorowe, są także bardziej pojemne produkty innych firm (30, 120, 360, 720, a nawet 1080 bloków). Należy tu jednak mieć świadomość, że każdemu z nich odpowiada inny sposób zapisu danych. Jedną z nich jest karta pamięci nie można w pełni komplementować z SONY. Test w PSX EXTREME #9.



Kabel RGB - Poprawia jakość obrazu w telewizorze. Dodatkowe smoleńce wydzielają kolorowego obrazu w amerykańskich i japońskich grach (NTSC). Aby go podłączyć. Tędy twórca musi być wyposażony w gniazdo typu Scart.



Kabel RFU - Pozwala na podłączenie konsoli do telewizora przez gniazdo antenowe. Niestety, jakość obrazu nie jest wtedy rewelacyjna. Ale jeśli ktoś chce podłączyć konsolę do telewizora, który nie posiada ani wejścia typu Chinch, ani gniazda typu Scart, to zakup takiego urządzenia jest mu konieczny. Nie należy mieć pojęcia jak dokonać zakupu nowego telewizora. Kiedyś było to. Test w PSX EXTREME #13.



Kabel LINK - Służy do połączenia dwóch konsol w sieci LAN, są na samą myśl o graniu w dwie osoby nie się porzą. Dzięki temu godościw gry uprawiać nowe oblicze, zalewając więc 164 świeżej grywalności. Zapewnia wieloblika WIPEDOUT 2007 mogą od na ten temat powiedzieć, straszy od RED ALERT 1 również. Oczywiście do pełni szczęścia potrzebne są jeszcze dwie konsole, dwa TV oraz odpowiednia gra w dwóch egzemplarzach. Test w PSX EXTREME #4.





Multi-Tap - Jest to urządzenie pozwalające na podłączenie 4 joysticków do jednego portu konsoli. Dzięki temu wiadna gra może zagrać jednocześnie nawet 5 osób. Co się z tym wiąże, tego chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć. Choć jest to zabawa dość kosztowna, to warto ją polecić wszystkim, którzy często organizują towarzyskie imprezy z konsolą w roli głównej. Niezależnie byłyby współpracujące z Multi-Tapem to zresztą gier sportowych, MICRO MACHINES V3, POY POY 1 i 2, OVERBOARD, S C A R S i oczywiście BOMBERMAN WORLD. Test w PSX EXTREME #3.



Myszka - To urządzenie, na które wielu użytkowników Sonary po prostu nie wypało. A wszystko ze względu na wygórowane ceny i małą ilość gier, które by to cacko obsługiwać chciały. Ale trzeba przyznać, że jest już doposażona gra obsługująca myszkę, to standard grania podwyższyć się znacząco. Nie jest to urządzenie, które powinno się pojawić w domu każdego gracza, ale jeśli ktoś gra w strategię i przygodowe, to takie cudo znacznie ułatwi Ci życie. Największe były to: RED ALERT oraz RA, RETALIATION, SIM CITY 2000, TRANSPORT TYCOON, gry z serii X-COM oraz BROKEN SWORD, a także TIME CRISIS, DE HARD TRILOGY i wszystkie inne gry na pistolet, które w zastępstwo można obsługiwać własną myszką. Test w PSX EXTREME #5.



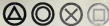
Pistolety - To zabawki, które "nie są" chyba każdego dnia. A jeśli można podłączyć je do konsoli, słysząc przy okazji po całym pokoju, słysząc koch, wydając z siebie niesamowite odgłosy, to pełna odbiór maksymalny. W chwili obecnej mamy dwa standardy tego typu broni do Sonary. Pierwszy pojawił się jako jest głównie dla starszych gier IDE HARD TRILOGY, MIGHTY HITS, AREA 51 i obsługiwany przez pistolet typu Cobra, Predator, Light Blaster i Justifier (także w wersji z czołowym laserowym). Drugi standard został stworzony przez firmę NAMCO i powstał on na nieco doświadczenie celownicze. Od jakiegoś czasu wszystkie nowe strzelanki na pistolet (TIME CRISIS, POINT BLANK, ELEMENTAL GEARBOLT) pracują właśnie w tym systemie. Najlepiej pistoletem jest tutaj oczywiście GunCon firmy NAMCO. Na rynku pojawiły się również takie pistolety wielosystemowe, takie jak: Etrax MP5, Gun-T i najlepszy z nich wszystkich - Judge Dredd Super z dodatkowym pedałem do przesuwania broni. Testy poszczególnych pistoletów znajdziecie w PSX EXTREME #6, #6 i #11-12.



Kierownice - Choć są to jedna z najdroższych akcesoriów do PlayStation, to ciągle cieszą się ogromnym zainteresowaniem. Dzięki takiej kierownicy zastępowanie pedałów i dźwigni zmiany biegów, jazdy Gasp, the standę potocznie jak prawdziwy kierownicę rajdową. Zdecydowanie najlepszą prezentację są tutaj kierownicy firmy ORICE firmy LOGIC 3. Jest to bardzo solidna konstrukcja, czuła i wygodna. Na kółko kierownicy założona jest szklana opaska, dzięki czemu można sobie długo jeździć nie obawiając się o obtarcie skóry. Całość uzupełniają wygodne pedały. Sporo zwolenników uzyskało sobie także kierownice opracowane jako model V3 firmy INTERACT. Nie polecam natomiast trzymanego kółko w powietrzu wykonanego z tworzywa. Ale Rapa firmy PERMER. Jest to ciekawny nabytek, ale precyzyjne sterowanie jest tutaj prawie niemożliwe. Produkty te przesłuchaliśmy, są oczywiście przede wszystkim dla fanatyków wyścigów, choć w sterulatory można sobie z ich pomocą przypisać funkcje poszczególnych kierownic. Test w PSX EXTREME #4, #8 i #14.

Ulna Racer firmy LOGIC 3 - to dwa-ście sterowniki, które do gier i kierownicy. Choć ten wygląda jak beton, trzymać się go jedną ręką, drugą obsługując mikroslupkę. Choć imitacja ma kierownicę. Przecież się trudno osiągnąć i niewygodnie się z nim korzysta. Jest to po prostu urządzenie bardzo niesprzyjające. Test w PSX EXTREME #9.

Joysticki typu ARCADE - Są najbardziej, jeśli ktoś bardzo lubi wchodzić w salony klimat. Duże, solidne konstrukcje, posiadające gałkę i przyciski podobne jak w salonych grach. W sumie mało uciążliwe, proste, ale dające maksimum satysfakcji. Szczególnie dobrze pasują do nich w napędzających je w TENKIN 3, SOUL BLADE i VAMP GORE. Wskazuje już znacznie lepiej. Nie tylko dzięki temu się pojawić kilka tytułów tego typu kierowników. Pierwszy był ciekawy nabytek Specialek Joysticki firmy ACOWARE, po nim pojawiły się kolejne. Później dobry okazał się PS Arcade (niezbyt duży) wypłył z Devilator. Następny z rodziny Whales. Po Figher. Jednak najlepszą konstrukcją, opartą na elementach z prawdziwej maszyny Arcade stworzył ponownie firma NAMCO. Jest tylko cięższe sobie napędzić pistolet na takich salonowych przebojach, jak METAL SLUG, IN THE HUNT czy CAPTAIN COMMANDO, to zakup dobrego joysticka ARCADE jest obowiązkowy. Testy w PSX EXTREME #5, #7 i #12.



Analogowy joystick firmy SONY. Jeśli lubisz pełne wczucie w symulację lotu, chcesz mieć nad wszystkim obustronną kontrolę, to właśnie ta Cebia firma SONY przygotowała ten robaczek kołoska. Wzrostem joystick. Dwa dźwigniki, analogowe, bardzo wygodne. Gałki pozwalają Ci poczuć się jak za sterami prawdziwego samolotu. Jeśli jednak w symulatorze gresz sporymi błędami, to nie znajdziesz tutaj za siebie nic takiego. Joystick ten znakomicie sprawuje się w ACE COMBAT 2, DESCENT 2, MICHANARRIOR 2 i POLONY WARS. Niestety, w ostatnich czasach nie pojawiło się ażużo gier w pełni wykorzystujących jego możliwości. Test w PSX EXTREME #8.



Analogowy Joystick NeoGEO firmy NAMCO. To kontroler w pełni kompatybilny z kierownicami do PSX. W tym przypadku zmiany kursunków sądy będą lotu dokonuje się przyciskając wybraną stronę joysticka w górę i dół. Jest to bardzo ciekawy, a jednocześnie bardzo precyzyjny kontroler. Należy się szczególnie do wszystkich gier wyścigowych i zwałnie nas z zakupu drogiej kierownicy, znakomicie ją zastępuje. Co więcej, firma NAMCO wykorzystując dodatkowe możliwości tego peda w takich grach, jak SOUL BLADE i TEKKEN 2. W tym jednak wypadku nie sprawuje się aż tak dobrze, jak w wyścigach.



Analogowy Joystick Banacuda firmy INTERACT. Wbrew pozorom nie jest to nawet próba imitacji produktu SONY. Joystick ten posiada po prostu swój specyficzny wygląd, funkcje i ogólnie jest ciekawym nity. Z analogiem SONY łączą go w sumie tylko gałki analogowe. Jest to dość dobre konstrukcja, której jednak czegoś zabrakło, przez co nie zyskała on pał większego uznania wśród użytkowników PSX. Ładnie dzień na rynku ma się pojawić Banacuda 2, które nie dość, że będzie miało poprawione zalety, to będzie w pełni kompatybilne z joystickiem analogowym Dual Shock. Czyli będzie też wbecy! Test pierwszy Banacudy w PSX EXTREME #8.



Inne joysticki. Najczęściej są to mniejsze podróbki produktu SONY. Charakteryzują się głównie niższą ceną i słabszym wykonaniem, chociaż zdarzają się wyjątki. Niekiedy z nich wzięte naskładają peda SONY, inne przybierają różne kształty, tak "pomamy Freedom Pro Controller" firmy NAOS. Sporo pedów stworzonych jest także o funkcje SLOW i TURBO. Ostatnio coraz częściej spotyka się także peda bezprzewodowe. Testy różnych joysticków znajdują się PSX EXTREME #7, #10 i #13.



PS Program R&D firmy INTERACT. To przewodnik, który doskonale trzyma się w dłoniach, jest całkowicie programowalny (70 wariantów), posiada kilka czujników Auto-Fire, bardzo duży kibel i jest niezwykle prosty w obsłudze. W pełni programowalne klawisze wskazują bardzo dobrze i generują pojedynczo lub w grupach nety. Test w PSX EXTREME #7.

Specjalny Joypad firmy ASCII. Jest to jeden z pierwszych, dodatkowych kontrolerów do PlayStation, jakie ukształtowały się na rynku. Wyposażony jest w rozbudowany Auto-Fire z możliwością kontrolowania każdego z przycisków z osobna. Całość ciekawie i niekiedy spójnie się w ekcy, chociaż nie jest to nabyt wygodna konstrukcja.

Rękawica The Glove firmy REALITY QUEST. Produkt, który powstał po tym, jak designerzy owej firmy napadli na zły ideał filmów pokroju «Kosmos Ugly». Mówi to konstrukcja produkowana do symulacji takiej wirtuozalnej rękawicy (dwóch modeli) na oczy tylko brakuje, ale za cholere nie można się tym pochwycić. W sumie jest to jakby kanonizacja, tylko przydatna, całkiem użyteczna, która przynosi nie tylko i wyłącznie symulację, którą można jeść do szkół. Test w PSX EXTREME #10.

Movie Card. To karta video do PlayStation. Czy chciałbyś oglądać filmy nie ewentualnym filmem? Jeśli tak, to przy pomocy tej specjalnej przystawki firmy GAMAIR, którą wystarczy wpiąć do portu Parallel, możesz oglądać do worka. Ale czy warto kupić to urządzenie, skoro na rynku już niedługo znajdzie się będą filmy DVD? W końcu także PSX będzie nasprowadzane wyposażony w ten czynniki. Jeśli masz w chwili obecnej jakieś doświadczenia z filmami VCD, to możesz sobie jako przydatny sprzęt, tym bardziej, że jakoś filmów oglądanych na PlayStation jest znacznie lepsze niż na komputerach PC. Test w PSX EXTREME #10.

XPLORER firmy BLAZE. Jest to jedno z popularniejszych obecnie urządzeń typu Game Disk dostępnych na rynku. Dzięki niemu można bezproblemowo wgrać do pamięci każdego z wszystkich gier, grać w zawartość pamięci konsoli, a nawet po podłączeniu z komputerem PC czytać i archiwizować swoje stany z gier na dysku twardego. Jest tylko chęć wycisnąć coś więcej ze swojej konsoli, to polecam Ci zakup tego urządzenia. Test w PSX EXTREME #14.

BESTIARIUSZ



MONSTER RANCHER

Porównaj natężenie ognia i siłę ataku. Jeśli jego techniki walki nie wywołają paraliżu, drugie techniki nie będą skuteczne. Jeśli natomiast wywołają paraliż, to jego techniki walki nie będą skuteczne. Jeśli natomiast wywołają paraliż, to jego techniki walki nie będą skuteczne. Jeśli natomiast wywołają paraliż, to jego techniki walki nie będą skuteczne.

DINO



- 3-6 Lf: Bie (P111170BE, Bie-Throw (P111230SD
- 4-6 Pow: Tackle (P12123CD, Flame Tackle (P14550CSB
- 3-6 Def: Punch (P1010BD, Knee Kick (P11050CD
- 5-7 Sk: Whip (P12123ADE, Steady Whip (P12203ACD
- 3-6 Spd: Flame (P12123CDE, Fire Bomb (P141218BD
- 3-6 Int: Soul (P12123CDD, Deep Soul (P12123CDB

Najbardziej klasyczny z potworków, obdarzony przeciętną prędkością i dobrą szybkością wzrostu. WRR. Trudny w utrzymaniu, barzo kapryśny, lepiej hodować jego krzyżówkę.

GOLEM



- 3-6 Lf: Chop (P111170SE, Double Chop (P11240SD
- 5-7 Pow: Blow Hit (P111120SE, Cyclone (P13160SD
- 4-6 Def: Kick (P12115CB, Spin Assault (P14130CSC
- 3-6 Sk: Rally Claw (P11198BE, Claw-Punch (P1204BAD
- 3-6 Spd: Thunder (P12117CBE, Large Quake (P14210CAD
- 4-6 Int: Puma (P12123CDE, Lion Punch (P1205DA

Kolejny klasyczny potwór, którego kupa kamień. Jest najwolniejszy z potworków, ale ma największą siłę. WRR. Trudny w utrzymaniu, barzo kapryśny, lepiej hodować jego krzyżówkę.

TIGER



- 1 Lf: Blow (P111170SE, Combination (P13260BD
- 3-6 Pow: Blow (P111170SE, Floor (P1430CB
- 4-6 Def: Kick (P12115CB, Stale (P1428AB
- 3-6 Sk: Scratch (P12115CB, Splash (P1428AB
- 5-7 Spd: Ice Bomb (P12115CDE, Blizzard (P1428AB
- 4-6 Int: Shock (P12115CDE, Deep Shock (P1228BD

Potworek ten należy do grupy najszybszych i najsilniejszych wojowników, posiada jest on dość słaby. Potworkowi dość i jego techniki, trudno się zdecydować na wybór priorytetowego parametru (Pow czy Int).

PIXIE



- 2-4 Lf: Psychic Kick (P121170DE, Tickle (P13260BD
- 3-6 Pow: Kick (P121170DE, Kiss (P1200DE
- 2-4 Def: Scratch (P12112BE, HP Recovery (P1410
- 4-6 Sk: Lightning (P12112AEE, Shock (P14105EE
- 5-7 Spd: Sonic Blast (P12116CDE, Fire Ball (P14228BD
- 5-7 Int: Flame (P12116BEC, Fire Wall (P1221CDA

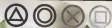
Ta śliczna postać jest również niezwykle szybka i zwinna, ze względu na swoją postać. Posiada ona również zdolność regeneracji energii. WRR. Trudny w utrzymaniu, barzo kapryśny, lepiej hodować jego krzyżówkę.

WORM



- 5-7 Lf: Pierce (P12123CDB, Pierce-Throw (P1228CSD
- 4-6 Pow: Bie (P111170BD, Splash (P1228CSD
- 2-4 Def: Pierce (P1211AD, Kinom (P1480CSB
- 4-6 Sk: Whip (P12203ACE, Double Whip (P11240BD
- 2-4 Spd: Poison Spit (P14180BE, Poison Smoke (P13268BD
- 4-6 Int: Razor Wire (P1222CCB, Back Drop (P1228CBA

Ten duży robaczek charakteryzuje się nieco niższą od średniej prędkością i szybkością wzrostu. WRR. Trudny w utrzymaniu, barzo kapryśny, lepiej hodować jego krzyżówkę.



JELL



3-5 Lf Cannon (P0213C0), Beam Cannon (P0213C0)
3-5 Pow. Staff (P0111B0), Lio Strong (P0440B5)
4-6 Def. Wide (P02114B0), Submarine (P0150B1)
4-6 St. Stand (P0316A0), Punch (P0232A0)
2-4 Spd. Sp. (P0317C0), Spray (P0418B0)
5-7 Int. Fl. Master (P0312C0), Inadobe (P0429C0)

Ow żywy żel charakterystycznie przycięta szyjka i żółte oko oraz bardzo słaby stopień obrony własnej. Pomimo tego trafia w połowie ekranu na nie traftych, jak więc znowu powiódł swego rodzaju zaimat, jak premier koryztny, tenmud.

SUEZO



2-4 Lf. Bie (P0215C0), Tongue Punch (P0120C0)
4-6 Pow. Tel. Assault (P0111B0), Close Down (P0211B0)
3-5 Def. Sp. (P0111B0), Wave (P0430C0)
4-6 Sk. Telephone (P0316A0), Trunkline (P0119C0)
3-5 Spd. Telephone (P0320C0), Eye Beam (P0422C0)
5-7 Int. Lick (P0316C0), Kiss (P0122C0)

Ten zabawny i śmieszny specjalista w odbioru i odbioru punktów ręki, które jego technika w mniemaniu najbardziej słabym stopniu posiada tę właściwość. Jest on dość błędnym i pomimo, iż w mniemaniu wykorzystuje ataki oparte na precyzji i inteligencji, warto stwierdzić, że ten drugi parafraz.

HARE



2-4 Lf. Guru Gao (P0314C0), Machine Gun (P0210A0)
5-7 Pow. 1-2 Punch (P0111A0), Poison Gun (P0110A0)
2-4 Def. Sp. (P0211C0), Tackle (P0110A0)
4-6 Sk. Head (P03114B0), Big Head (P0200A0)
4-6 Spd. Shrek (P0170C0), Deep Shrek (P0423C0)
4-6 Int. Tomoe (P0219C0), Color Pig (P0124B0)

Kidie zabawy i przemyśle określa jego stworza. Bardzo zgrzeszy i zły, ze znanym wystrasz, jak zaczyna jako przeciwnik, warto stwierdzić, że ten drugi parafraz.

GALI



3-5 Lf. Flame (P0210A0), Fire Wall (P0425C0)
4-6 Pow. Scratch (P0111B0), Bizzard (P0106B0)
4-6 Def. Kick (P0215B0), Eye Tentacle (P0345B0)
3-5 Sk. Flash Bomb (P0117A0), Holy Flash (P0300A0)
3-5 Spd. Demon Punch (P0220C0), Demon Bash (P0404B0)
5-7 Int. Lightning (P0300C0), God Angel (P0428C0)

Klasyczny charakter i tradycyjne wszechstronne techniki oparte na int. i na precyzji, które dość rzadko jego wale jest tak i na precyzji, które dość rzadko jego wale jest tak i na precyzji.

MONOL



3-5 Lf. Power Attack (P0120C0), Power Attack (P0120C0)
4-6 Pow. Wave (P0111B0), Tackle (P0110A0)
4-6 Def. Wave (P0211C0), Tackle (P0110A0)
3-5 Spd. Wave (P0111B0), Tackle (P0110A0)
2-4 Sk. Wave (P0320C0), Triple Wave (P0404B0)
4-6 Int. Wave (P0320C0), Wave (P0421B0)

Wale nie jest to zachwycający i zły, który w tym (grzywnie) jemu, który wale nie jest to zachwycający i zły, który w tym (grzywnie) jemu, który wale nie jest to zachwycający i zły, który w tym (grzywnie) jemu.

NAGA



3-5 Lf. Evil Bomb (P0320C0), Naked Bomb (P0422A0)
4-7 Pow. Pick (P0111B0), Pick (P0200C0)
4-6 Def. Baby Punch (P0111B0), Turn Assault (P0404B0)
5-7 Sk. Sub (P0111B0), Pierce (P0221B0)
3-5 Spd. Poison Cut (P0320C0), Eye Beam (P0422C0)
2-4 Int. Tel. Assault (P0111B0), DNR Assault (P0422C0)

Klasyczny wojownik oparty na bardzo dobrym wzroście i słabym obronie, zgrzeszy i zły, który wale nie jest to zachwycający i zły, który w tym (grzywnie) jemu, który wale nie jest to zachwycający i zły, który w tym (grzywnie) jemu.

PLANT



5-7 Lf. Steady Jab (P0215CDE), Combination (P0216CDE)
 2-4 Pow. Jab (P0216AE, Face Drill (P0309AOC)
 3-6 Def. Slap (P01111GE), Drain (P0750GB5)
 4-6 Sk. Hook (P03135EE, Steady Hook (P01119CDE)
 3-6 Spd. Seed Gun (04620AED), Machine Gun (04627AD0)
 4-6 Int. Toxic Nectar (00231BEB, Toxic Pollen (00234AEA)

Jak na roślinę, potwór ten obdarzony jest znakomitą szybkością i dobrą zręcznością własną. Pomimo wykazania technik fizycznych, warto inwestować w inteligencję, aby korzystać z bardzo dobrych technik obronnych Will oraz ze znakomitego Drina (0472 WD09).

DRAGON



3-6 Lf. Slam (00188DE), Gory Slam (0425AA8)
 5-7 Pow. Head Butt (P0310BC, Temple (P0250AGE)
 3-6 Def. Scratch (P02111AD, Combination (P0460C5B)
 4-6 Sk. Tail Assault (P0315ACE, Tail Hook (P0324ABD)
 3-6 Spd. Wing Slash (P0318CDE, Rustle (P0424B8D)
 5-7 Int. Chomp (P0322CDB, Drop Assault (P0428CAA)

Potwór ten posiada jedną z najlepszych technik w grze, które jednak równoważone są przez niską zręczność i odporność własną oraz błagane powolny wzrost Will. Poza tym smok ten żyje dość krótko, więc ciężko będzie w niego wykonać parowanie.

MAGIC



3-6 Lf. Combination (P0218CDE, Psychic Blow (04621CAD)
 4-6 Pow. Punch (P03111CD, Psychic Slam (02M4BA8)
 4-6 Def. Kick (P0214BD, Turn Kick (P0115B5B)
 4-6 Sk. Steady Kick (P0318AGE, Rip Kick (P0325ABD)
 4-6 Spd. Machine Gun (04618CCE, Telekinesis (04621BBD)
 4-6 Int. Vacuum (003C0C, Diversion (0021CCA)

Wojownik nieduży, ale niezwykle, dość szybko i precyzyjnie, chociaż jego techniki nie należą do najlepszych. Jako przeciwnik komputerowy niewiele może ci w tym pomóc.

FLENGER



3-6 Lf. Kick (P03187AE, Double Kick (P0219CDE)
 4-6 Pow. Laser Drill (04622AAC, Final Sword (04622AAC)
 2-4 Def. Shielding (04622AAC, Missile Jab (P0220C5D)
 4-6 Spd. Double Slash (04622AAC, Double Saber (002175CE)
 5-7 Spd. Lvl. Attack (P0318CCE, Nunchuck (P0418CBE)
 4-6 Int. Rocket (P0316CDE, Dual Rocket (P0317CBB)

Najrzeczniejsza postać w grze, chociaż predkość wzrostu Will posiada przeciętną. Znowu ciężko się zdecydować na wybór rodzaju techniki ataku.

NYA



4-6 Lf. Claw (P0213DE, Steady Claw (P0218DAE)
 3-6 Pow. Punch (P01111CC, Wide Up (P0130C5C)
 3-6 Def. Kick (P0210BD, Grab-Throw (P0304AA8)
 5-7 Sk. Flip Kick (P01014AE, Jump Kick (P0317ACE)
 4-6 Spd. Rear Assault (P0418DBE, Beam (04620CDB)
 4-6 Int. Lance (P0216CDE, Head Butt (P01121DA)

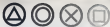
Nieco infantylny stwórca, obdarzony jednak dobrą zręcznością i szybkością oraz niezłym, przede wszystkim czołowym, technikami.

APE



5-7 Lf. Grab Throw (P0219DAD, Flg Assault (P0223C5C)
 4-6 Pow. Throw (P0215B8E, Flip Throw (P0304AB5)
 3-6 Def. Punch (P01113CE, Magic Banana (04621550)
 4-6 Sk. Squeeze (P01117ACD, Blast (P011205CC)
 4-6 Spd. Missile (04618CDB, Big Missile (04622B8C)
 3-6 Int. Boomerang (00230CDB, Banana Bomb (00238CAA)

Zawodnik o wszechstronnych technikach. Magic Banana odnawia mu energię życiową, obdarzony dobrą zręcznością, lecz niską predkością wzrostu Will. Trudny w hodowlę, gdyż bardzo leniwy.



COLIN MCRAE RALLY

Jako że jesteśmy od Waz wiele latów z grona i z wypracowane opisu do profesjonalnej gry wydawniczej pt. COLIN MCRAE RALLY! Wygodny Wam naprzeciw, opisując wszystkie samochody dostępne w grze, oraz montaż krótki charakterystyki klas i superowane ustawienia parametrów auto. Wynikowy głęboko nadaje na to, i jeżeli ten będzie dla was z Was pomocy.

PARAMETRY:

Napięta strażując podając wszystkie parametry opisujące samochody, zakładając, że nie boby użytkownik PlayStation nie wystarczająco język angielski.

TYRES (Opory)

Slicks - przydadzą się tylko w Rajdzie Koryzi (Corsica), na wszystkich innych łaciach z SSS.
Nawierzchnia - Tarmac.

Dry Grooves - najlepiej do jazdy po suchowych nawierzchniach, ogólnie jednak uniwersalna.

Nawierzchnia - Gravel, Dirty Gravel, Dirty Tarmac, Sand.

Wet Grooves - przeznaczone do jazdy po mokrych łaciach, także do suchych Dettleins, a nawet po mokrych ciemno warstwy śniegu.
Nawierzchnia - Mud, Very Gravel, Wet Mud, Wet Tarmac, Light Snow.

Spikes - dobre do jazdy po nawierzchniach słuzkich lodem i chłodnie głębokim śniegu, w warunkach zimnych, których nie zabraknie w Rajdzie Szwecji (Sweden).
Nawierzchnia - Deep Snow, Ice.

SUSPENSION (Czujniki)

Soft Suspension - auto dobrze trzyma się nierównej nawierzchni, słabiej pojeżdża ulage pogorszenia.

Medium Suspension - uniwersalne ustawienie, praktycznie dobre dla każdego rodzaju nawierzchni, ale nie wystarczające.

Stiff Suspension - ustawienie dobre do wykorzystania na gładkich nawierzchniach.

BRAKES (Hamulec)

Front Bias Brakes - auto nieco podciężarowe, jakby odnawiało poślusztwa i nie potrzebowało kierownicy.

Even Brakes - ładnie hamulec, z ich pomocą można bezstresowo hamować do woli.

Rear Bias Brakes - auto nadciężarowe, nieco bardziej nieważarskie na mokrych nawierzchniach śniegu, lodu.

STEERING (Sterowność)

Low Sensitivity - słaba sterowność, parametry dobry na trasy bez licznych „złotydków” zmieniających się tuż przy trasie.

Medium Sensitivity - średnia sterowność, w sam raz dla przeciętnego gracza, sprawdzi się na łaciach czysto tras.

High Sensitivity - bardzo dobra sterowność, więcej złotydków, z pomocą przychodzą gęste analogowe, można szaleć na ostrotych zakrętach.

GEAR RATIO (Prędkość maksymalna) przedkłada do przyspieszenia.
Max Speed - auto było przypiętą wolno się „zbiera”, ale osiąga imponującą prędkość maksymalną, nie wskazuje dla początkujących graczy, którzy nader często zmuszają się do respektowania gabloty.

High Speed - dobrze wyważony stosunek prędkości maksymalnej do przyspieszenia.

Balanced Speed - nieka prędkość maksymalna i dobra przyspieszenie.

Good Acceleration - niska prędkość maksymalna zostaje wynagrodzona bardzo dobrą przyspieszeniem. Parametr dobry na trasy, gdzie cięższe łaciach hamować, kręte, po prostu ograniczające.

Max Acceleration - świetnie przyspieszenie osiągnięte w sam raz, bardzo będzie cważy skrzyżowani.

USTAWIENIA PARAMETRÓW DLA POSZCZEGÓLNYCH TRAS:
Musisz wiedzieć, że każdy map cważy za sobą 6 klas, te niektóre dodatkowo SSS. Każda trasa zgoda różni się jakimś czynnikiem od pozostałych, zatem warto sprawdzić ustawień, które tu podaje. SSS to „Super Special Stage”. W nawiasach podaje wydajność (długość) jazdy według kolejności.

NEW ZEALAND (Rajd Nowej Zelandy)

Tyres: Dry Grooves (1, 2, 4, 5), Wet Grooves (3, 6).
Suspension: Soft Suspension (1, 5), Medium Suspension (1, 2, 3, 6).
Brakes: Even Brakes (1, 2, 5), Rear Bias (3, 4, 6).
Steering: Medium Sensitivity (1, 2, 3, 4, 5, 6).
Gear Ratio: Balanced Speed (1, 2, 3, 4, 5), Good Acceleration (6).

GREECE (Rajd Grecji)

Tyres: Dry Grooves (1, 2, 3, 4, 5, 6), SSS.
Suspension: Soft Suspension (1, 3, SSS), Medium Suspension (2, 4, 5, 6).
Brakes: Even Brakes (1, 3, 5, 6, SSS), Rear Bias (2, 4).
Steering: Medium Sensitivity (1, 2, 3, 4, 5, 6, SSS).
Gear Ratio: Max Acceleration (3, 4), Balanced Speed (6), Good Acceleration (1, 2, 5, SSS).

MONTE CARLO (Rajd Monte Carlo)

Tyres: Dry Grooves (1, 5), Wet Grooves (1, 2, 3, 6).
Suspension: Medium Suspension (1, 2, 3, 5, 6), Stiff Suspension (4).
Brakes: Even Brakes (1, 2, 3), Rear Bias (4, 5, 6).
Steering: Medium Sensitivity (1, 2, 3, 4, 5, 6).
Gear Ratio: Good Acceleration (2, 3, 5, 6), Max Acceleration (1, 4).

AUSTRALIA (Rajd Australii)

Tyres: Dry Grooves (1, 2, 3, 4, 5, 6), SSS.
Suspension: Medium Suspension (1, 2, 3, 4, 5, 6, SSS).
Brakes: Even Brakes (2, 5, 6, SSS), Rear Bias (1, 3, 4).
Steering: Medium Sensitivity (1, 2, 3, 4, 5, 6, SSS).
Gear Ratio: High Speed (3), Balanced Speed (2, 4, 5), Good Acceleration (1, 6), Max Acceleration (SSS).

SWEDEN (Rajd Szwecji)

Tyres: Spikes (1, 2, 3, 4, 5, 6).
Suspension: Stiff Suspension (1, 2, 3, 4, 5, 6).
Brakes: Stiff Suspension (1, 2, 3, 4, 5, 6).
Steering: Medium Sensitivity (1, 2, 3, 6), High Sensitivity (4, 5).
Gear Ratio: Balanced Speed (3), Good Acceleration (2), Max Acceleration (1, 4, 5, 6).

CORSICA (Rajd Koryzi)

Tyres: Slicks (1, 2, 3, 4, 5, 6, SSS).
Suspension: Medium Suspension (1, 2, 3, 4, 5, 6, SSS).
Brakes: Even Brakes (1, 2, 3), Rear Bias (4, 5, 6, SSS).
Steering: Medium Sensitivity (1, 3, 4, 5, SSS), High Sensitivity (2, 6).
Gear Ratio: High Speed (SSS), Balanced Speed (1, 2, 6), Good Acceleration (3, 4, 5).

INDONESIA (Rajd Indonezy)

Tyres: Dry Grooves (1, 2, 5, 6), Wet Grooves (3, 4).
Suspension: Soft Suspension (2), Medium Suspension (1, 3, 4, 5, 6).
Brakes: Even Brakes (1, 2, 3), Rear Bias (4, 5, 6).
Steering: Medium Sensitivity (1, 2, 3, 4, 5, 6).
Gear Ratio: Balanced Speed (6), Good Acceleration (1, 2, 5), Max Acceleration (3, 4).

UNITED KINGDOM (Rajd Angli)

Tyres: Dry Grooves (3, 4), Wet Grooves (1, 2, 5, 6, SSS).
Suspension: Medium Suspension (1, 2, 3, 4, 5, 6, SSS).
Brakes: Even Brakes (3, 4), Rear Bias (1, 2, 5, 6, SSS).
Steering: Medium Sensitivity (1, 2, 3, 4, 5, 6, SSS).
Gear Ratio: Balanced Speed (3), Max Acceleration (1, 2, 4, 5, 6, SSS).

FURY

Zasadniczo wybór fury zależy od preferencji Gasta. Samochody z napędem na cztery koła (4WD) są niezwykle silne, ale nie każdemu może przypaść do gustu ich względnie mała „prywność”. Z samochodami z napędem na jedną osi jest odwrotnie.

NOVICE

**RENAULT MEGANE****Charakterystyka:**

Moc silnika 210 KM
Napęd: na przednią oś
Prędkość maksymalna 140 mph
Stożność: bardzo dobra

**SEAT IBIZA KIT CAR EVO2****Charakterystyka:**

Moc silnika 220 KM
Napęd: na przednią oś
Prędkość maksymalna 150 mph
Stożność: dobra

**SUBARU IMPREZA KIT CAR****Charakterystyka:**

Moc silnika 240 KM
Napęd: na przednią oś
Prędkość maksymalna 145 mph
Stożność: dobra

**VW GOLF GTI KIT CAR****Charakterystyka:**

Moc silnika 230 KM
Napęd: na przednią oś
Prędkość maksymalna 145 mph
Stożność: bardzo dobra

INTERMEDIATE

**TOYOTA CELICA WRC****Charakterystyka:**

Moc silnika 200 KM
Napęd: 4WD
Prędkość maksymalna 170 mph
Stożność: dobra

**FORD ESCORT WRC****Charakterystyka:**

Moc silnika 210 KM
Napęd: 4WD
Prędkość maksymalna 150 mph
Stożność: dobra

**MITSUBISHI LANCER E4****Charakterystyka:**

Moc silnika 200 KM
Napęd: 4WD
Prędkość maksymalna 150 mph
Stożność: dobra

**SUBARU IMPREZA WRC****Charakterystyka:**

Moc silnika 300 KM
Napęd: 4WD
Prędkość maksymalna 150 mph
Stożność: dobra

SAMOCHODY DODATKOWE

Samochody dodatkowe zwiększają konkurencyjność po pominięciu ukończeniu tzw. Super-Special Stage (pojemnym etapie „zakreślenia na pierwszym miejscu”). Łączy się to z po prostu wyścigiem równoległym. W całej grze nakładano się na 4 takie próby, a więc i 4 fury mogły zamknąć. Nie jest łatwo, trzeba wycofać z siebie i z silnika wszystko. Warto zauważyć, że nagrodą za grę na Memory Card, co by w razie potrzeby można odwołać, było i gorzkie etapy w kontury.

FORD ESCORT MK II (Super-Special Stage) Grecoi. Ten samochód jest naprawdę podobny, jakimś solidnym zartem. Jest silny, napęd także czegoś dobrego nie wróży, jedynie jego słabość jest O.K. Nie można nim jednak stać do walki o pełną przewagę.

Charakterystyka:

Moc silnika 160 KM
Napęd: na tylną oś
Prędkość maksymalna 140 mph
Stożność: dobra



LANCIA DELTA INTEGRALE (Super-Special Stage) Corrali. Bardzo dobry wybór. Wprost wymuszony dla tych wszystkich, co nie potrzebują sobie poradzić z dwoma potężnymi. Wykazany jest bardzo dobry.

Charakterystyka:

Moc silnika 420 KM
Napęd: 4WD
Prędkość maksymalna 185 mph
Stożność: bardzo dobra



FORD RS200 (Super-Special Stage) Australi. No, już kontroliujecie furę, która coś zamieszka. Silnik potężny, stożność dobra, kieruje się tym ciekawym wyścigiem. Wymaga konkretnego treningu, aby ją pokonać.

Charakterystyka:

Moc silnika 560 KM
Napęd: 4WD
Prędkość maksymalna 210 mph
Stożność: super!



AUDI QUATTRO (Super-Special Stage) United Kingdom. Najbardziej wyjątkowy byłby spośród wszystkich samochodów dostępnych w grze. Jego postawienie to nie leżało sztuce. Samochód ten jest bardzo silny, zwinny, z dużym porażeniem. Bardzo dobrze trzyma się drogi, oczywiście jeśli nad nim zapanujecie, i szczyt się może wspaniałym hamulcem. Polecam go zaawansowanym „colinowcom”.

Charakterystyka:

Moc silnika 560 KM
Napęd: 4WD
Prędkość maksymalna 210 mph
Stożność: super!



PIT-STOP

Przebieżnik od drugiego wyścigu możecie włączyć z etapem Pit Stop. Oprócz ustawień parametrów samochodu, możecie tam także naprawić uszkodzenia swojego. Oto one:

Electric - „elektryka”, mało ważne czynnik, chyba że ktoś się niepokoi, ale warto go podjąć na maks. to nie jest odpowiednio tylko za darmo.

Handling - naprawa układu jezdnego, obowiązkowo należy go podjąć, boć, gdy „złoty” potrafi przysporzyć wale. Musi być.

Brakes - układ hamulcowy.

Engine - silnik, czyli serce samochodu, musi być sprawne.

Gear Box - skrzynia biegów, także ważne, bo w grze powołano detektora, nie pozwolił na odpowiednią obsługę, ha.



GRAN TURISMO - kilka interesujących podpowiedzi do gry.

SAMOCHOÓV Nie dotryj pęcherza!

Jeszcze nie jesteś doświadczonym „nowicem” – a chciałbyś bezstresowo osiągać zadziwiające wyniki na początku swojej przygody z tą grą, to lepiej jest zapoznać się z samochodem z napędem na cztery koła 4WD, bądź z napędem na przednią oś (FF), gdyż samochody te są łatwiejsze w prowadzeniu od tych z napędem tylnym (FR), które przy zbyt impetywnym jeździe mają tendencję do wypadania z trasy i kreowania „prunetów”. A to dla początkującego gracza może być dość frustrujące.

Jeszcze chodzi o samochody 4WD to na początek dostępny jest tylko jeden model (10 000 kredytów nie jest zbyt wielką sumą). Jest nim Mitsubishi 92 GT0, nie jest to i nie są to same Mase czy Twinturbo, ale jest dobrym do niego wprowadzeniem. Jak na tę cenę jest to auto mocne (221 hp), ale z drugiej strony bardzo ciche (1850 kpl). Mistrz, w wersji podstawowej jego najważniejszym mankamentem jest przyspieszenie, gdyż wóz ten bardzo wolno się rozpędza, co w przypadku krętych tras wymagających lepszych osiągów na niższych biegach nie takich jest to spórnie sławie go w klasie samochodów „ponurzych”. Po pewnej praktyce jednak da się nim osiągnąć dobre rezultaty.

Inaczej: sprawa wygląda w klasie FF, czyli samochodów z przednim napędem, tu wybór jest znacznie większy. Jednak je polecatywnie bardzo dobry model ze stajni Hondy – młodość Prelude 91 Si VTEC. Sportowoda dostarczający dla nas aut klasy FF jest on zdecydowanie najlepszy. Zadawo moc silnika (197 hp) jak i waga (1290 kg), gwarantująca wysoka dynamikę jazdy co zdecydowanie sprawdza się podczas wyścigu. Mimo słabszego silnika jest to samochód znacznie lepszy od wyżej wspomnianego Mitsubishi 92 GT0, a ze napęd gwarantującą kierownicę prowadzenie auta jest na wyznaczony dla początkujących kierowców.

Jedni hermafrodytami mają ochotę zacząć od jakiegoś najmniejszego samochodu to idealnym kandydatem jest Toyota Supra 3.0GT Limited, która ze ceną niecałych 7 000 kredytów oferuje Ci bardzo przyzwoite warunki doścignięcia. Mimo dość sporej wagi (1850 kpl) wyposażona jest w mocny sil-

nik (236 hp) i zapewne bardzo dobre osiągi na mokrej drodze. Pamiętaj należy jednak, że jest to samochód z napędem na tylną oś (FR), więc nie jest najłatwiejszy w prowadzeniu.

Żyto dla tułaczy!

Użytkownik złotych pucharów w edycji każdego z wyścigów zarówno w trybie GT League jak i Special Event jest chyba podziwianym osem ambimono kierowcy. Ponadto przedstawia samochody, które powinny najlepiej ułatwić to wale niełatwe zadanie.

Bez wątpienia najszybszym samochodem w tej grze jest Mitsubishi GT0 Twinturbo (może być nawet używany, gdyż po tuningu i doposażeniu mają te same osiągi). Załadunkowo może być przerobiony i doposażony, przede wszystkim Turbo GT Stage 4. Po tych zabiegach dostarczają niewiele na czterech kołach z mocą osiągniętą 900 kon mechanicznych i momentem obrotowym przekraczającym 113 kgm. Daje nam sobie kupić specjalnych modeli, po przerobach Twoje GT0 będzie mało, a tak większy power, a Ty zapoczątkujesz na tym klasy jazdy. Pamiętaj jednak, że szybkość to nie wszystko. Szybkość mijaży GT0 ma poważne problemy ze sterownością, jest bardzo „sztywne” i bardzo łatwo wpadnie w kolkę po najeździe na choćby najmniejszą nierówność terenu. Nie bądź rozdział wykonanie Racing Modification, jego właściwe użycie przyspiesza koloryzacji możliwości ustawiania spójności niewiele ten zabieg daje. Auto dobrze się spisywa przy większych wyścigach, jego użyć polecam przede wszystkim w wyścigach 4WD Car, Megalopod, Tuned Car i All-Night II.

Wbrew pozorom najszybszym autem w GT jest Nissan R33 Skyline GTR Vspec, po maksymalnym doposażeniu jest jedno z najlepszych aut powstało na pokolenie sportowoda i skokowej silnik (jego moc wynosi 941 hp) i może pochwalic się fenomenalnym przyspieszeniem. Ponadto wazy całkiem niewiele, bo tylko 1300 kg, a to w połączeniu z napędem na dwie osie daje maksymalnego kopa na starcie. To widać przy testach 0-400m i 0-1000m, tutaj GT0 Twinturbo odstaje od pół do całej sekundy. W praktyce R33 Skyline daje ci lepsze prowadzić na GT0, jest łatwiej co odbija się pozytywnie na sterowności. Niestety, nie ma samochodów idealnych, R33 Skyline ma bardzo niską prędkość maksymalną (tylko 329 km/h) i osiąga ją na odcinku około 900 metrów. Wydaje mi się jednak, że nie prędkość maksymalna jest tu podstawowym trytem, na krętych i skomplikowanych trasach to jest to takich momentów, kiedy liczy się potężne przyspieszenie i zwrotność czego akurat tu nie brakuje. Jest to bardzo alternatywne dla GT0 Twinturbo, które przedstawia obydwa samochody i wybrać taki, który naj-

bardziej odpowiada preferowanemu stylowi jazdy.

Wprawdzie nie jestem zwolennikiem samochodów w wersjach sędziowskich, ale jest to także wóz któryśmnie ocenił. Jest nim TVR Cerbera LM Edition. Jest to samochód uniwersalny i przydatny do każdego niemal wyścigu, a jego niesprężalność i tęży to przede wszystkim sterowność, lekkość i moc. To niesamowite jak łatwo pokonuje się nim zakręty, nawet przy dużych szybkościach skrętu kół jest o niego łatwiej od choćby GT0 Twinturbo. Dzięki temu zakręty pokonuje się bardzo dynamicznie i z większą niż zabiegają przedłożono. Wprawdzie jest to samochód typu FR, ale wygląwo radko tylko kole wpaść w charakterystyczne „buktowanie”, wystarczy delikatnie oporować gazem i zapamiętać o jego tylnym napędzie. Cerbera jest bardzo lekkim samochodem (990 kg), co przy mocy silnika osłupiającej w granicach 581 hp daje mu bardzo dobre przyspieszenie i wysoką prędkość maksymalną. Cerbera posiada silnik bez turbodoładowania. Proszę jest jednak uważać, że w wersji Cerbera w limitowym silniku TVR. Jedynym chyba sposobem, by wycisnąć z jej posiadanie jest wygranie wyścigu Japan vs UK samochodem japońskim (może być GT0 Twinturbo). Przypomnę, że to dzięki Cerberze ukończyłem tę grę.

Drugim sędziowym samochodem wartym wyrecenzować i nazwać jest Mitsubishi FTO LM Edition. I tu znów, podobnie jak w przypadku Cerbera, nie jest on dostępny za zwykłą kasabkę. Wersjoni jego otrzymanie jest wygranie wyścigu Japan vs US samochodem amerykańskim (specjalnie Viper GT5-R), ale jest jednak nie tylko wygrać w końcowej klasyfikacji, ale zdobyć pierwsze miejsce na każdym z torów FTO nie jest wprawdzie tak dołny jak Cerbera, ale zdecydowanie plasuje się tuż za nim posiada dwutłowy silnik napędzający przednią i tylną oś, którego moc wynosi 541 hp. Dość niewielką masę (800 kg) jest bardzo zwrotny, podobnie do Viper, „muskulany” budowa nadwozia gwarantuje mu bardzo dobrą przyspieszność i nawet przy sporych przyspieszeniach naglewo jest go rozbić – dzięki temu nadalowo pokonuje zakręty. Należy sprząć się nie krótkich odcinkach 0-400 m! potem dynamika poprawno spóści idealny dla tych, którym mimo tamgu nie odpowiada tylny napęd Cerbera.

Innym godnym uwagi samochodem jest Honda Prelude 91. Jest jednym z najlepszych samochodów w klasie FF, który jest jednocześnie mocny i lekki. Po maksymalnym doposażeniu (bez Racing Modification) osiąga moc 378 hp i cała 1008 kg. Najlepiej wpaść do niego podczas wyścigu FF Car. Jest to samochód bardzo spójny i elastyczny i właściwie poza wycisnieniem wyścigiem nie spóbi się najlepiej.

Firma Mitsubishi dysponuje najlepszą
Pils

stawia samochodów w tej grze. Oprócz wspomnianych GTO i Twistera i FTO LM Edition godnym polecenia jest FTO GP Version II. Mimo iż nosi tę samą nazwę co FTO LM Edition różni się od niego zasadniczo. Przede wszystkim jest to auto klasę FF, co więcej zaliczane jest także do Lightweight. Po pełnej dopalce może osiągnąć 364 km/h, waga do się ograniczyć do 920 kg. Jeśli skłóde Ci leży na Hondzie Prelude SR, to polecamy wybrać właśnie ten samochód - z łatwością wygrasz zarówno w klasie FF jak i Lightweight.

Viper GTS to, zgodnie z tym co napisał HIV w swoim opisie w PSX EXTREME, najlepszy samochód dostępny w Gran Turismo. Stworzony przez Chryslera razem ze specjalistami z Lamborghini oferuje potężny silnik dwusuwowy o mocy 440 hp napędzający tylną oś, masę całkowitą wozu to 1470 kg. Viper ma bardzo „muscularną” budowę nadwozia i bardzo stabilną, typowo wyścigową opozycję. Jazdę samochodem stabilnym i relatywnie wygodną go w kołysaniu, ale należy uważać na to następującą tylną oś. Jeśli choćby jedno koło tylnie lekko znajdzie się na nierówności typu brzoza lub, co jeszcze gorzej, piasek, a Ty będziesz nadergiwać na gaz to bądź pewien, że stracisz kilka drogiennych sekund usiłując upokorzyć wyjątkowe auto. Osobiste praktyki przed pierwszym poważnym wyścigiem powiedzi Ci zapewne się z tym wozem, a on odwdzięczy Ci się wysoką goźdźką w klasyfikacji generalnej. Nie polecam dopalania Viperu, gdyż jest on idealny w kategorii Normal Car i mimo wysokiej ceny zwróci się szybko, gdyż jest to dobra planja wyścig.

Kilka słów należy się również Subaru, może trochę z sentymentu lub ciekawości wiaro-przetestowałem najlepszy model z tej stajni, czyli Impreza WRX Type R. Siłownia Japończyków nie imponuje, ale w połączeniu z niewielką masą (1054 kg) znacząco wpływa na dynamikę, szczególnie w krótkich odcistkach. Aby jednak myśleć poważnie o wygranej w rajdach A i International trzeba przegrywać z tej maszyny, gdyż jej szybkość maksymalną nie przekroczy 300 km/h. Impreza bardziej nadaje się na techniczną, typową na-

wierzchnię niż szybkie, estetyczne. Przyjemnie jest jednak, przynajmniej wirtualnie, usiąść za kierownicą samochodu pochodzącego z tej samej linii co wóz naszego eksportowego duetu Holowczy/CWiślewski.

Inne samochody warte przetestowania to przede wszystkim w klasie „połowców” Toyota Supra RZ i Honda NSX Type S Zero, w klasie FF Honda Integra Type-R oraz Toyota Celica SS-II (ten pierwszy świetnie się spisywał również w klasie Lightweight). Poza tym warto zwrócić uwagę na druz Usual Cars, gdyż można tam trafić na belawę, sterzące wariacje i modele suł, a co 10 dni łag łomka w grze oczywiście! Wszystkie producenci uzupełniają swoje oferty używanymi samochodami.

TECHNIKA JAZDY

Szybki start bezczarna skrzynia biegów. Jeśli masz samochód policensu na pierwszym biegu, a zdarzyło Ci się podczas jazdy dobrać w jakiejś miłej ścieżce lub cokolwiek i zatrzymać na dobre, to zamiatyś czekać, aż obroty silnika zwiększą się na tyle by ruszyć samochód z miejsca. Wracaj pierwszy bieg i po chwili chwile, następnym zmian na wyższym i po chwili ruszyć w tempie zadowalającym. To znacznie szybsze niż czekanie.

Szybki start bezczarna skrzynia biegów. Zatrzymałeś się podczas wyścigu na dobre, a Twój samochód ciekawie przebiega na jedynce to przyspiesz hamulec równocześnie z gazem i poczekaj, aż obrotomierz zmieści się na czerwonym polu, puść hamulec, a wystrzeliysz z kopyta.

Wychodzenie z zakrętu. Nie wahaj się przed odciśnięciem wozu od bariery na zakrętach (pod warunkiem, że zbliżasz do bariery, nie strasz tyłu szybkości jak przy hamowaniu przed zakrętem). Przed samym wejściem w zakręt puść na pół sekundy gaz i dopiero wtedy wykonaj skręt, samochód łatwiej się obróci, gdyż wtedy koła przednie mogą wykonać większy skłęt - dwie „pół sekundy” należy wydukać proporcjonalnie do aktualnych osiągnięć auta (im szybciej jedziesz tym częściej).

Jeśli ślisko i takich numerów jest więcej, to bądź jeśli bardo bądź znie ścieżkę nie znajduje się bezpośrednio za drogą, a za słotkami nie leży za drogą przylegają się pasty - sta lecha, spowoduje to wykonanie jednego lub kilku lewych „przebiegów” i zwiększy na jakieś masek na tylny koło. W takim przypadku można wykorzystać obrót innych samochodów na zakręcie - wymaga to pewnej wprawy, ale można wejść ostro w zakręt i „opóźnić się” bokiem o przeciwnika - utrzymasz się na drodze a jak będziesz miał szczęście przeciwnik wykończy z toru.

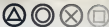
Sposób pokonywania zakrętów dobiera do stopnia ich trudności.

Wykazać zakrętów nie wymaga zdecydowanie redukcji prędkości, wystarczy odpowiednio wolnie puścić gaz, jednak jest kilka „zakrętów prawdy”, od tego jak je pokonywać mogą zależeć losy naszej przygody. Modelowe „zakręty prawdy” znajdują się na torze Grand Valley Speedway. Są to dwa bardzo ostre wzniesienia i kolejną przyspieszając lechą po zewnętrznej. Aby bez kłopotów je pokonać warto podjechać jak robisz to samochody przeciwników, gdyż tak naprawdę jest to najszybszy sposób. Przede wszystkim należy odpowiednio wcześniej zahamować. Pamiętaj aby podczas hamowania samochód jechał prosto, gdyż w przeciwnym wypadku będzie skłócał, pół biedy jeśli w odpowiednim momencie. W tym przypadku lepiej przyciemnić się, niż przyspieszyć, wychodząc wolno wychodzisz szybko. Jeśli jednak coś ci nie powiodło i Twój samochód wychyla się do góry - pamiętaj, nigdy, przegadaj nie woskaj gazu nie ma - to zwycięży kółko się że „Pompę” gazem, obrotomierz dokładnie kontroluj kłopot, aby wół nie obracał się w drugą stronę. W ten sposób najszybciej dotarasz się na właściwą do Twoich kół Nawetżniwe.

Pamiętaj, nie należy się jechać podczas krótkich przystanków, ostrośm tego 30-40 km/h z siebie wyszko. Podczas właściwego wyścigu przeciwnicy jechać będą zachowując i zatrzymać nie ma z nimi problemu.

BOOZIO





THE GRANSTREAM SAGA

GRANSTREAM SAGA to gra nawiązująca o grzybowach, nieludego etno-walka wyprawiają w wie wyścigach, nie które z początku nie ma wielkiego wpływu. Spierają się ów młody człowiek z młodym laszczkiem, podwielają potęgę potęgą duchami, bestiami i z innymi postaciami. Głównie, cały czas z kłótni się spierają - oto światowiec.

Nie jest to młoda gra klasy FINAL FANTASY VII, czy PARASITE EVE, ale z trudów, czy też w brońwie wieczory możecie wrzucić płytkę do swojego ulubionego kasetnika (czyli PSX-a) i zanurzyć się na parę godzin w młodych brzołach grzybowych przygód i doryć banalnych zagadkach. Jak to mówią z bliskimi kłótni leży lot.

Podzielnym drukiem posłem czynności. Istota trzeba wykonać, aby kontynuować przygodę. Normalnym drukem skrótno opisanie jest aktualna rozgrywająca się historia. Oczywiście nie wypieraliśmy esztykiego-to dobieg się na ekranie - byłoby jego tak dużo, że na koniec opisy oczekiwałyby przez parę następnych numerów magazynu. Ponadto, korzystając z map, w trakcie nie zawsze możemy szczegółowo objąć gdzie musimy się udać aby coś wykonać - po to są mapy aby było Wam prościej.

EPIZOD MIAWISZY

Po odroczu kawalka lecia, razem z Velosem wlecieli do domu. Velos nie jest w najlepszym humorze, ponieważ właśnie użył się osygnego kawalka na aby odobrzył trochę kontynent. W domu dowiadujemy się o pozostałych kontynentach: Aqua, Volcos i Zephora. Velos pragnie powiedzieć O wojnie, ale przy kłótni herbaty.

- Ze skrzyni przy Młku wyciągnę Tea Set - światło do herbaty!
- Użyj go przy przybyciu z czyszczeniem po lewej stronie

Podczas gotowania wody dowiadujemy się, że istnieją stanoje na osalenie twójego kontynentu Shil'a. Wraz ze zmięciem Miedza Zora, skąd Wind Spirit kontynent zaczął powoli opadać. Velos przypuszcza, iż sekaw osalenie Shil'a leży w Kile Shire. Nagle do domu wpada młody chłopak. Młodzieniec ten Ruc, w polpochu obdźnia ze Roddy, syn wielkosiela grępodu zagnął. Jedyną ślad to jego but znalazł przy urwisku. Po chwili narekty Velos domyśla, że spróbuje go odnaleźć za pomocą magii lokalizacji. Otwiera Shirevine przedzie i schodzi na dół.

- Złóż na dół po drabnie i wejdź na partogarn

WINE MEN'S CEMETERY (CMENTARZ MĘDWCÓW)

Velos się wkurzy, że postępedał ze nim, ale za chwilę mu przyjdzie

- Złodzi kłótni matulu po lewej stronie karnoty

Kiedy dołdźniesz metalu, przedmiot przychepiony do twojej lewej ręki o nazwie Scepter nagle zacznie linać. W Twoim umyśle pojawi się postać zbrojna oraz wygłosz jego brzoł.

- Idź ze Velosem na zachód. Przy zielonym kryształcie dobrze byłoby podytył zapisak znan gry.
- Idź ze nim na północ, aż dojdźniesz do postaci w przyszłości.
- Po wygranej bawie kłótniowej Berlie Sur - złodziej przyjdź przez wyłotę i spróbuj wyciąć zieloną kulę. Nagle ktoś w Twoim umyśle opowiada, że musisz przyjąć test. Zostaniesz światłowany przez Guardians. Po walce pogadajcie chwilę z Zorą i Polico. Ci rekrut Orb of the Wind do jego ocala Arca. Po wojnie kłótni - wkończysz" na drugi level. Po chwili przyjdzie Velos wraz z Roddy'ni. Proszcie się wele do Town of Arona.

TOWN OF ARONA (MIASTECZKO ARONA)

Kiedy przyjdziecie się w miasteczku, Roddy ucieknie do gospody

- Pogadaj z opozn Roddygo - Dougalem.
- Dougale do Ci trochę zawa, które zwioci O energie. Dowiedz się, że w okolicy pojawił się Cesarz starsz Vengel i że jego Desbat zwerzył piewde podobnie pakt z kłótniowymi.
- Podchodź do kłótni i pogadaj ze starostą.
- Wejdź z kłótni i wejdź po schodach do niższej części miasteczka.
- Pogadaj z uławnym gościem.
- Pączek powie, że słyszał dziwne odgłosy w kaplicy oraz, że kapłanek nie chciała mu powiedzieć, co to powoduje.
- Wejdź do kłótni i pogadaj z kapłanem.
- Kiedy wleczesz do kaplicy przewyżysz, że skurak zżarł się blok skalny ze zrotem. W czasie pogaduski kłótni znowu się, że masz Orb of the Wind i szybko wybiegnij z kłótni.

Przeszukaj blok skalny ze szkielet i wejdź na dół

- Wied ze zżarł Silver Golem (Srebrny Golemb). Kiedy wzmiesz grzybek zlokalizuj obrat Arca. Po chwili zjaw się kłótni Wydział C, ze przeschwytał Arca i dopiło jej nie powsta Cesarzka Arona oraz że piewskiem zabrał ją na statek Vengel.

- Wejdź do karnoty i pogadaj z Dougalem. Wejdź do skrzyni przed gospodą.
- Skrzynia zostanie przeniesiona na statek przebie Gude. Wydobądź z niej w poloku Larame, w momencie kiedy bierze pryzmat. Strasznie się wkurwie, ale jeśli przyniesiesz jej najpiękniejszy kamień ze statku to obaw, że Cię nie wyda kapłanowi. Rad, niechaj musisz się zgodzić. Przy okazji przynajmniej Kortego, Spirit Bearer (Duchową Bezpieł pod postacią małego ptoska) i chodź oczywiście o ginek.

- Wejdź z poloku i podążaj głównym podłodem na południe do poloku ze skrzyniam.
- Przeszukaj srebrny skrzynię i wejdź karnet.
- Obaż się, że skrzynia jest pod ścianami. Schowaj się na górny balkonik.
- Wied karnet jawnie raz po poloku z Alernem i wstąp do poloku Larame U Larame w poloku. Po skrzyni Skrzynia pokazuje się skrzyni niedobroiny karnet, który po chwili zniknie. Rabla obawia przemyt. Ciep na statek Vengel.
- Schowaj się w kłótni i dołdźnę ręcznika.



VANGEL BATTLESHIP

- Ist korytarzem w prawo do skrzyni, weź z niej 80 kamieni
- Młóć do windy, uruchom pulpit
- Idź na północ i wejdź do lewej windy, jeśli na drugi poziom
- Kiedy wyjdiesz z windy rzuć Solar Soldier'a (Zachowaj)
- Kąsuj się na północ, a następnie w prawo. Za głównymi drzwiami znajdziesz Driad Herb (złoty) i że północny żelazny kryształ do zawieszania oraz Dek (srebrny)
- Skłęk się na zachód, że głównymi drzwiami pokonaj Soldiers aby zdobyć klucz, użyj go przy drzwiach aby wykonać Arca'y
- Kiedy dasz Arca Ota do Włód przejdź do was Zora. Wyjdź, że Medbry z czterech korytarzów użył Ota'ów do kontrolowania windy Arca. Cesarzy Magowie znowu się połączyli i pragną kontrolować świat poprzez moc Arca. Dowiedz się, że Wiatr Ota należy do krainy Aqua, Fire Ota do Włód, a Earth Ota do Zephire. Nie możecie dopuścić do tego aby wszystkie cztery kamienie dostały się w niepowołane ręce. Kiedy wystawicie z ich dostarczycie się na najgorszy poziom

- Od windy idź w lewo i zając przez dolne drzwi
- Okaze się, że pękł się otwór przez cieniową wąską. Po chwili nadejdzie Syber, brat Laramee. Złazczy na Włóch oczach pozostałe trzy Oty'y
- Złazczy pozostałymi po śladach Oty'ach (złazczy otworzone przez Scepter'a i rapieżą przed drzwi
- Przyjdą Kalki i kaze Włód uciekać razem z nim. Kalki zamieni się w wielkie bydlę, na którego grzbiecie uciekacieś każdy z nich. W powietrzu kłosem Włód Arca, ponieważ powiedział wszystkie cztery kamienie. Opowie, że został stworzony przez Medbry i Duchy do utrzymywania kontynentu nad oceanem. Jako że masz kamień czasu Cę z swojego Pana Alby włączyć kontynenty musisz wykonać specjalną formułę nad Spirit Alby (Duchowym Otworem). Oczyszczaj w każdym kontynencie osobno. Arca i Laramee wstają do Town of Arca.
- W mieściech dojdzie się od Celia Laramee i Arca. Zostanie Kalki.

- Weź do gospody
- Kiedy ze Włóchów Fruit (Dzieci Włóchów), odpowiedź mu wyliczyć oje z nim.
- Od bramy pokonaj na wchód, pogadaj z damczykami w różowej sukience
- Idź do Cuno Shop, na zachód od karczmy
- Sprzedawca pokaze Ci Battle Axe (Topór Bławy), który zostanie zapamiętany przez Scepter'a
- Idź do kościoła, zamek srebro z kłosem
- Kłosek nikodem, że Zora został zamordowany przez Imperial Wizardy Teraz Arca jest pobawiana kontynuacją przesłuchanie Medbry. Mus nadebrać Oty'y, aby kontynenty mogły nadzi unżywać się nad oceanem
- Skłęk swoje rękę do domku ze stercem i na wchód od kościoła
- Złazczy Ocean Book i pogadaj ze stercem
- Starek opowie Ci jak to miało się tak naprawdę i ten pod kościołem, oraz że po paru latach Valo adonował Cę po stracie własnego syna
- Podnieś Ci pomysł abyś pokonali do Kila Shima, lecz wcześniej odwiedź swój domek. Przy branie mieczka dojdzie do ciebie Arca.

- Idź do Młó House
- Po wchodząc stronie domku zając się bezcz. Dostaniesz Source of Power. Wejdź do domku
- W chacie znajdziesz list od Valo'a. Złazczy Ci, że Scepter, który nosisz na lewej ręce potrafi składować lub odwozić znaczący przedmiot. Ponadto dowiesz się, że Włód musiał wyruszyć do Włó Men's Cemetery aby

złazczy "Jokerstwo" dla wiozkiego kontynentu

- Podkreśl do Kila Shima
- Wejdź przez drzwi po lewej stronie
- Złazczy Star Stone of Kila - musisz użyć mapki, jest trochę trudniej po laboratory
- Podnieś rękę "wspinalności" i weź do Bottomless Hole
- Złazczy się w Cliff Labrynth

- Złazczy za pomocą mapki Star Stone (Główny Kamień), nie bierz go - pomóż aby Scepter zapamiętał ten kamień iść z nim do otwartości, który oberze
- To samo zrob z Moon Stone (Księżycowy Kamień)
- Obłąk się schody przy otwartości, co pomysł Ci zejść na drugi poziom Cliff Labrynth
- Poprowadź strójne zanim przejdiesz dalej
- Przy następujących się kłódkach poczeka, aż ustawię się w jednej linii i wtedy wtedy przycisk - wystający z podłogi
- W powietrzu znowu z pentagramem podejść do nieobracających się trybów i naprężyć się ze pomocą Scepter'a
- Użyj go jeszcze raz, aby otworzyć jaskini tryb
- Teraz musisz odpowiednie pochwycić kamienie otworze. Układ ten pokazany jest w Ocean Book, który wyleża z domu sterc. Otworasz lewą połowę (Bławę LU) i prawą (Bławę RI)

Północ



Po ustawieniu takiej kombinacji powinieliście użyć melo-de. Zapali się pentagram. Pojawi się w Włó Men's Cemetery

- Na lewo znajduje się żelazny kryształ zapisu star gry!!!

- Na tym etapie, jeśli otworzysz

- jak skrzynię, będziesz musiał walczyć z przeciwnikiem
- Będziecie przedmioty ze skrzyni, w jednej znajdziesz miecz - użyjcie się w niego
- Za pomocą mapki znajdziesz Wind Crest w jednej ze skrzyni, zając południowym schodami do Włó Men's Odras
- Teraz musisz przejść przez Medbry, składając się z trzech pytań Zada Ci je Zora

Pierwsze z nich to

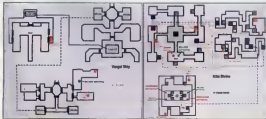
- How does a man achieve true success? (Poprzez co mężczyzna osiąga prawdziwy sukces?)
- Wybierz drugą odpowiedź, przejdź przez żółte drzwi
- Uruchom pulpit po prawej stronie
- Idź na północ, ze skrzyni weź Source of Power
- Będziecie jeszcze dwa razy uruchomić pulpit i spedił na dół

Dodasz do drugiego pytania

- What is most important in life? (Co jest najważniejsze w życiu?)

- Wybierz pierwszą odpowiedź, przejdź przez lewe drzwi
- Złazczy się w pustą komnatę. Po paru sekundach odezwie się Zora, pytając jak to jest kiedy jest się tak samotnym w tym pokoju. Za chwilę podaje Ci trzecią prośbę

- Which quality should you cherish most in a child? (Jaką cechę powinnaś





połączyć ze sobą?

- Wyższej pierwszej odpowiedzi, przysięgi przez inne drzwi.
 Pojawia się w pokoju z małym chłopcem. Poprosi Cię żebyś posmatrywał jak biega. Poczekaj aż obegnie całą tory i wtedy nie wchodzi mu w drogę. Nie słuchaj. Zora przemawia. Ci przed świątynią otwartą. Scepter zapamięta. Little Verse, służący do podnoszenia kontyneru. Po chwili zostanie przeniesiony na środek korytarza z kryształami. Zapis stan gry. Musisz wejść z pierwszym boss-em - Boldingem.

BOSS - BOLDING

Bolding jest całkiem niezłym przeciwnikiem, ale trzymając także pod uwagę, może Cię trafić tylko jednym ciosem. Aby go wykończyć musisz najpierw dobrać mu łapę. Nie ważne którą pierwszą, byłabyś skuteczniejsza się na jednej na to. Kiedy już wybrzesz, że przeciwnik staje na nogach, wtedy uderzając, ponieważ z bułki zaczyna lecieć głazy. Ostróż się tego, że nieporadnie leży przastając spadając, szybko zaskakaj. Jeżeli zauważysz pierwszy punkt na górze czasu, natychmiast uderz - teraz nie odwróci przed tym cię. Bolding po strachu lekko zaczyna czuć strach. Wtedy uderz - szybko weźmij go od tyłu. Jeśli będziesz cały czas w ruchu, wygrywasz z tą walką bez znaczących problemów.

EPIZOD DRUGI

Po chwili pojawia się na Wind Altar, Arca wycofuje się w prawo, który spowoduje podniesienie się kontynera. Ty pojawia się w starusku w mieście. Po krótkim rozmowie możesz kontynuować podróż.

Ustępny zapis: wyjdź z miasta

- W domu boba zabija kucharzka z ciałem, przypomniał Ci się dzień rozmowy ze swoim przybranym ojcem.
- Wejdź do Arima i lec na Aquas. Na Aquas le walczy do Town of Pikahem (Miejsce Pikahem).

Przy wejściu do miasta spotkasz chłopca - Afro. Poczuł Wam spadek. Rano dziewczyna poszła w swoje strony. Możesz pojechać po mieście, pokupować rzeczy, porozmawiać z ludźmi. Jak znowu Ci się tamnie, porozmawiaj z kobietą obok kościoła, a następnie wejdź do niego. W środku znajdziesz Laramee. Od niej dowiesz się, że w mieście tamnie, który prowadzi niekaże Selia.

- W południe - zachodzący czoło miasta znajdziesz Arca rozmawiając z kimś kto ma zaprowadzić Cię do Medra, porozmawiaj z nią i wyjdź z tego na spotkanie.

Idąc za przewodnikiem do jeziora, możesz chwilę po niej pojechać. Porozmawiaj z przewodnikiem i kontynuuj. Znajdziesz się w dużym, jak wypełnionym wnętrzu. Medcom okazuje się Selia, która wstała swoim skafandrem bezduszny do głowy. Arca się zżenowała i zaczęła mówić zabieranych. Po chwili zostanie zainicjowany w telech. Przez chwilę pogadaj z Arca, dopóki nie zabiorą Cię do kamery i wtedy.

- Zanim pojedziesz do pracy, wejdź do celi na ulice od Twosie - znajduje się tam Neptune Shield tancerz.

Musisz znaleźć w ścianach 15 obcyderów. Trzeba zebrać do ręki parę razy zanim znajdziesz obcyder. Nie próbuj się napisać „I don't see anything”. Dodatkowo możesz znaleźć Source of Power, który jest ukryty w podłogach.

- Po zainstalowaniu 15 kameryk wróć do wejścia i pogada z mężczyzną - wiadomości o cel.

Następnie znowu trzeba powrócić do roboty z słońcami. Po pracy wróć do was Afro, i obce pierwsze. Okaza się on być synem Selia. Nad nim ktoś zabiera Afro's. Celu znowu wypuszczaj do pracy.

- Po lewej stronie sali odprawy kłopoty dla strażnika - Alana nie niego, nie zabieraj mu kluczy - naprawdę, w domu Scepter'a.
- Na północy kluczy obok śpiącego strażnika.

- Chodź kolorem drzwi.
- Pojdź na chwile do piętra Magica Labiryntu, po drodze weź Executor'a i lec do specjalnym składowi, zapisz stan gry, porównaj geny.

- Na czwartym piętrze rzeźb Solder'a - dostaniesz klucz do celi, w drugiej celi znajdziesz Special Help.

W trzeciej celi znajduje się Arca. Po pokonaniu High Soldier'a ekste się, że klucz nie pasuje do tego zamka. Musisz wrócić. Za zakupem spójrz na Afro Scepter odwrócić zapisy kluczy, który posiada Afro. Otworzyło nam celi Afro. Wchodzi do mieszanki.

W Town of Pikahem spotkasz Laramee, która to przysłała Wam ze wiadomości. Grupa młodzieży zainicjowała parę osób z miasteczka, i uderzyła bez powodu. Szybko także coś niosło o powstaniu. W konsulcie dowiadujemy się, że to właśnie Afro został uprowadzony i jest przetrzymywany w Guard Tower. Oczywiście na Ciebie spada obowiązek ratowania niewinnego chłopca.

Przed wejściem do windy zapisz stan gry w kółeczku

Przed dotarciem czoła na celnie Arca. Za wami ujadnie Laramee, dostając w rękę nóż. Będzie chciała wbiec do następnego pomieszczenia, ale Arca powstrzyma ją, łapiąc w ręce dłoń. Jej brat Krew Afro's pochwila na posadzce i chwila na stronie leci z policzkami, ale Afro przebiega przez północne drzwi. Podpłyń za nią.

W środku dwóch przywódcy będzie dyskutować na temat Afro i wyznaczków tuż Selia. Arca będzie ich przetrzymać, że śmierć niewinnego chłopca nie ma znaczenia. Jeden z nich zaczyna jej wierzyć, lecz drugi przywódcy w czarnej kapturze odmówić się w stronę Afro, którego niechcynie wykonać wcześniejszy plan.

- Idź na szczyt windy, w jejle i beczki jest Magic Fishing Rod (Magiczne Wędka).

Na górze ujrzyj krótką walkę przywódcy.

Wyjdź na dach

Po zainstalowaniu na dachu, przywódcy Arca z windy. Po chwili zjawia się w Czarodziejskiej Czarodziejce Arca i znowu. W czarodziejce Afro's zostanie ustrzelony przez błąd światła.

W konsulcie Laramee będzie wróć Afro z za to co się stało z Afro. Afro opłakane wybiegna na balkon. Pojdziesz za nią i wyśledzisz jak się zbroje to co mogło, oraz że nie powinna się obawiać. Wróć Ci aniel, który został zainicjowany przy Afro, ekste poprosi o dostarczenie go matce Afro - Selia.

Tymczasem, w jaskini wyrywów Kala, Selia dowiaduje się o pomyslenie wykonanym planie zniszczenia na jej synu. Wygląda mroźnie do serach wyrywów jak to miasteczko miasteczka się okurna i zgrabniejszy elekując małego Afro. W tym samym czasie, podczas rozmowy Czarodziejki Czarodziejki z przetrzymanym, dowiadujemy się, że Selia jest god wspaniałym czoło oraz, że nie jest już on potrzebny.



KEL'S CAVERN (JASKINIA KEL'S)

- Poprosz Arim'a przenieść się do Kel's Cave, gdzie do pierwszego namiotu po lewej.
Przy namocie siedzi młody dowódca oddziału. Wyciąg Ci Tropic Emblem i po chwili wyjdzie cięcha.

- Wejść do jaskini przez północne wejście.
- W Cavern 1 idź na lewo, aż dojdiesz do schodów, znajdziesz się w Cavern 2.
- Podchodząc w północno-zachodni róg mapki, wzniesiesz się na górę.
- Po pokonaniu Impenal Sorcerer'a, znajdziesz kryształ w szklanej bryle Flare Sabre - zmień ułożenie na tej szklance.
- Włóż do pierwszego poziomu jaskini i idź na prawo od wejścia do jaskini, zejść drugimi schodami do Cavern 2.
- Pogadaj z chłopakiem, stądż się stały na południe i zejść schodami w dół.
- Poszukaj czarną naprzeciwko wejścia - dostaniesz LP.
- Zejść po schodach - schodami po dostaniesz jedną z czaszek.
- Otwórz drzwi i na wszystkie pytania czarny odpowiadaj TAK (YES, ale pamiętaj wyjdź).
- Zostaniesz z Kart'm przesłany do pierwszego poziomu. Po podjeździe do północnego ściany usłyszysz rozmowę swoich towarzyszy. Biegnij przed Cię o pomoc. Tębie się nie uda, ale z pomocą przyjdzie Gondor ze statku Gude.

LABYRINTH OF PUNISHMENT (LABIRYNT KARY)

- Zapamiętaj stan gry.
- Pentagram w przesłaniu zmieni kolor z niebieskiego na czerwony, a napisanie na żółty. Wchodząc na dany kolor, zostanieś odesłany na inny pentagram o tym samym kolorze. Niebieski przeniesie cię do pustego korytarza, a czerwony do walki z Ise Golem'em.
- Wejść na żółty.
- Na następnym telefonie, niebieski i czerwony przeniesie Cię na spotkanie z Lager'em.
- Aby kontynuować wejść na żółty.
- Po przebiegu nad przepaścią, strąć na południe. Zielony telefon przeniesie do skrzyni z Tyrano Fang - mocna siekiera.
- Idź na zachód, po walce z Młotem duszawiesz czar Strong Heal (Mocne Leczenie).
- Wejść przez schody na północny, pogadaj z Seleką. Idź do pokoju na zachodzie - pulekta, może wykończyć Ise Golem'a.
- Włóż i podaję korytarzem na południe, gdzie spotkasz Selekę. Idź na jej stronę i usłuchaj słowa Słona Golem'a. Idź na szczyt Cię zastanę.
- Słuchaj swoje brzo na zachód i północ.
- Selekę znowu zerbi się z pomocą do Levante - słych Cię wykończyć, lecz jego moc odwróci się także przeciwko niej. Zostaniesz zamknięty w kryształach, lecz amulet Aho, który dostaniesz, obroni cię. Po chwili odezwa się amulet Selekę, dając jej smutek. Marka Aho odmówi jednak, tłumacząc iż pomógł ten obraz Cię przed okrutnym demonem. Nagle usłyszysz śmiech i przedwiał jakiegoś gościa, czas na walkę z kolejnym Boss'em.

BOSS - LEVANTE

Levante jest zamknięty czarną kapturką. Nie może Ci zaszkodzić fizycznie, ale za to stosuje cztery macie czary. Na szczytce wszystkie możesz zneutralizować za pomocą tarczy Levante, osługuje pozenie się do jednego z czterech pentagramów w rogach pokoju. W momencie, w

którym pojawi się w którymś z pentagramów, cztery symbole latające naskoki nago na pozwoli ci zadać mu uszkodzeń. Kiedy zacznie rysować rękoma symbole, bądź gotowy do biokowania czaru. Kiedy efekt czaru minie, masz kilka sekund aby zadać pięć celných ciosów. Ponadto używa jeszcze jednego czaru, który składa się z trzech kryształów - przy podniesieniu tarczy odpiera Cię tylko na pewną odległość. To są cztery czary obronowe których używa.

- Niebieski Symbol - Woda i Lód - Głębokość będzieś stał, ogromne sople lodu będą grzabowały Cię zniszczyć.
- Zielony Symbol - Powietrze - Płynących trój powietrznych będzie Cię gonit po sali.
- Czerwony Symbol - Ogień - Fala ognia natczy w twój stronę.
- Żółty Symbol - Ziemia - Ostrą górą lokalnie strzelić wystrząs spód twój.

Ponieważ jego czary odpychają Cię, i nie możesz na czas dostać się na odpowiednią odległość, musisz zastosować mały manewr.
- Kiedy zacznie walczyć, szybko biegnij w jego stronę i schowaj się za nim w kącie.
- Strzynał tarczy podniesioną dłoń cię nie wygrywa.
- Czar mógł Cię strącić odwrócić, ale szybko podskocz i wal nyle cary w Cię ude, następnie powtórz całą operację, aż Levante kopnie w kalendarz.

EPISOD TAZEKI

Selekę została uwolniona z kryształu, a na dodatek całkowicie się zmieniła. Jest ogromnie wściekła za oszustwa oraz za oskarżenia Aho. Prosiła ona Tobie Lohng Verse, słuchaj do oskarżenia koryntu. Po chwili Aho wyrzucił tę sentencję przy Water Atar Wodnym Ostrzu, co spowoduje podniesienie się kontynentu Aqas.

- Przed opuszczeniem miasta idź do Konsultu.
- Odpowiedz kłóć się zobaczyć masę się przywodzi oddział, który przodował oskarżać Aho.
- Ląd przez Arim'a do kraju Młotce.
- Okazuje się, iż na tym kontynencie mieszka krowy Laramie, Zruci. Jest on wspaniałym rycerzem, który z pewnością pomoże w naprawie Gude, statku pływów. Po przybyciu na Młotce, znajdziesz się w Gentr'a Barier (Bariera Gentr'a). Rozdziel one kontynent na dwie równo połowy. Po dwóch stronach są barier leży miasteczko Oitru i Tulku. Pozostał ten jest kamień po to, aby lat na przedzielił się na kłóć ze stron, co spowoduje wieloletni wydobycie się lewy z wulkanu. Podkreślić się na dwie strony kobiety pójść do Oitru i Ty do Tulku.

- Gdy Gentr poprosi, stani na wasze, a następnie podniósł pięć kamieniów i z powrotem zbliży swoje węgi.
- Proszę przez lewą stronę.
- Zobaczyć jak dwochich strąkają Młotce, napierw u spiekarza, a potem u burmistrza Tymczasem, na statku Vangel, brat Laramie. Słyszcz został przemieniony na popiołcznika Cesarzów. Aby przesłanować jego kłóć, ma on zniszczyć Zruci'a.

TOWN OF TULKU (MIASTECZKO TULKU)

- Pogadaj ze wszystkim w miasteczku i skieruj się do Town Hall w południowo-zachodnim rogu.
- Kiedy wyjdiesz do domku, skoja przeniesie się do drzewach. Rozmawiaj



Cy wrać do Zaphre ponieważ jest tam bank, która umożliwiła mu teleportację. Połącz więc z Gude'it

EPIZOD CZWARTE

Tę część zaczyna się wyminią zabił Laramee z Gando'em. Beka nie chce już walczyć w obronie świata, ale nowy kapitan wyjeżdża jej z głowy takie pomysły

- Na pierwszym piętrze, w północnej części statku, odwiedź Jeele'a i Lang'a na mostku

- Na drugim piętrze zagadaj do Laramee

- Na pierwszym piętrze zagadaj do spacy zalogi oraz zmiń słowo z zalogi pracy w kury

Pogadaj z Argo w pokoju Gando'a

Arco jest zadowolony, że jest sam walczyć z Cesarzem. Jak zwykle pragnie rozwiązać problem bez użycia siły. Wyjdź Laramee znowiadając, że już prawie doleciek do Zaphre

ID na mostku w północnej części statku

Gdy Gude doleciek do Zaphre, nagle pojawi się coś w rodzaju wodnego torpeda, i jakby tego było mało Vangel ukryty za nim odda strzał w stronę naszych bohaterów. Jedyną rzeczą, którą Gando może zrobić w tej chwili, to ukryć się w chmurach. Statki odwrócił powstrzymać uszkodzenie i jak nie raz nie jest w stanie podać sobie Vangel'a i uszkodzenie mu od drożdż

WANGEL

Według planu, Arco ma poczekać w cel, a Laramee ma pomóc Gando'owi. Tymczasem zajął się szanowaniem oraz zdobył karty identyfikacyjne. Po wystąpieniu może się spotkać w dokach

- Pokonaj High Swordsman'a aby zdobyć ID Card 2

- Pokonaj inną wrota na stronie piętro i zabierz ID Card 1 po wykończeniu High Swordsman'a

- Użyj kart do konsoli aby otworzyć zachodnie i wschodnie drzwi

- Pogadaj z inżynierem, a następnie pójść do Cannon Control Room i pójść do konsoli na drodze pomieszczenia. Pozwól Scepterowi odtworzyć potrzebny kartę identyfikacyjną

Torpeda, go widzęmu się na swojej drodze, spowoduje spore obrażenia. Tymczasem dwaj zginęli pojawia się u Slayera. Chyba się, że zalogi zaczyna się burzować. Zanimkują także, że torpeda wykazuje objawy uszkodzenia. Z powrotem w pokoju z torpeda, Korzy porażki aby stracił Argo i uciekał ze statku w nogach

- Wstąp do celi po Argo

Kiedy odległość, okazuje się że już jej nie ma w pomieszczeniu. Na szczęście zostawia wiadomości, i ucieka z Gando'em. Ponadto z głosków usłyszy, że zaleca się ewakuację z okrętu

- Zjedź windy (wschodnią) na pierwszy poziom, przejdź przez północne drzwi

Kiedy drzwi się otworzą, spotkasz dwóch strażników - Slayera i Sierżanta. Chyba zapomniał swojego przywódcę że to, że doprowadzi do katastrofy statku. Jeden z nich zauważy Cię, więc rad nie rad musisz stawić mu czoła

- Pokonaj High Swordsman'a i wyjdź na drugi poziom ze pomocą windy na wschodnie

- Na drugim poziomie wyjdź do windy wiodącej do Vangel Passenger i podążaj na uliczkę do Cargo Lift

Prost drogą ukończysz Laramee, która z kłm rozmawia. Do Twoich usług dołącza wojownik Slayera, który obdaje cię jak to zaplanował prze-

czył forcie Imperiałnych poprzez Vangel'a. Po chwili zostaw Laramee odnajdując, że chce zniszczyć linię obrony otaczając kontynent Zaphre

- Pogadaj z Laramee

Ts, Arco, Laramee i Gando spotkają się na pokładzie. Przekazując się do Arlen'a Gando zaczyna się domniać, że to wyszło to jego wina. Z wazy zobaczyć jak wodna osłona znikła z Zaphre

EPIZOD PIĄTY

Według Zinn'a, Imperialna Forteca znajduje się gdzieś na kontynencie Zaphre. Wierzy on także w to, że forteca ze wyspą energię, służącą do podtrzymywania kontynentu przed upadkiem do oceanu. Na początku udaje się do Town of Geltania

TOWN OF GELTANIA

Ten kontynent jest głęboko pogrążony w piekło i mieszkańcy jest trudne do znalezienia. Na początku kiedy przedzieraś się do miasta, okazuje się że jest to właściwie wymarłe miejsce. Przechodząc przez bramę, Gando'owi będzie się wydawać iż mieszkać to jego ziemia, Laramee za to, będzie widział miejsce drzew oraz swój dom. Arco, natomiast użył dżwo oraz odcinek. Chyba się, że Ty i Korzy nie jesteście podziwili na taką siłę

- Odkryj Laramee w północno-zachodnim budynku

- Pogadaj z Arco

- Odkryj Spirit Shire pogadaj z Karol'em i wręczyć statuetkę. Karol zostanie użyty jako megalon, przez którego będzie szły Karol'a. Dowiesz się, że duże kłm oddziaływały na Twoich przyjaciół zostali stworzone przeciwko Imperialnym. Wyprzedzają one umysł energii, które eliminują agresję. Niestety, nagrobki ofary tego czasu, zapominają o jedzeniu i głodu, przez co mogą szybko umrzeć. Musisz uwolnić waszok od niefortunnego zaklęcia. Twoje zadanie to infiltrować wszystkich czterech brzońców Duchowych Władców. Dowiadając Stone tablet od Karol'a oraz rade abyś znalazł czar Władcy, który pozwoli ci zrozumieć wiadomości od duchów

- Niechaj pedestal nie przewoź od Karol'a, otwórz się przejście do małego skarbionicy

- Wstąp do Arlen'a i przemów się do Runa of the Earth Spirits

- Odkryj skarbionicy w północnym Mother Tower dowiadając czar Translating

- Odkryj wszystkie węzły i pójść do Father Tower 4

- Użyj czar Translating na pedestal, aby odkryć napr

- Wstąp do Father Tower 2 i przejdź przez wschodnie drzwi, podążaj schodami do Chamber of Earth Dragon

- Porozmawiaj ze sługą Duchowego Króla, jeśli będziesz gotowy do walki odpowiedź Yes

- Wstąp na ruchomą platformę aby rozpocząć walkę

SMALLBOSS - EARTH DRAGON

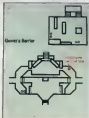
Jak każdy smok, tak i ten posiada siatkę oddechem. Możesz spokojnie strzelać łuczy do obrony przed tym kłm. Kiedy tylko łuczyś miał okazy, był go od tyłu i tak jak widać. Jak przetrwać się blisko widać na statku patrząc. Rozpraw się z nim szybko, ponieważ zmoczyło potrafi się uciec. Na koniec, nie zapomniaj go do nogu, nie będzie chciał z niego wyjd

- Po walce wyjdź przez drzwi na południowo zachodnie

- Pogadaj ze sługą Duchowego Króla

Jako że gotowiłeś smoka, rozważasz przeprosząc cię dalej

- Pójść do ofiar i użyj Stone Tablet. Po rozmowie zdasz ofiarę ponow-





nie - dotarłszy czai Fire Sphere

Nagle głos odzyskuje się z powietrza. Dowiesz się, że jesteś Wybrańcem. Złuch Miah Qin powoli wyrywa i trzęsie go wykończyć. W Chamber of Birth powodzi Ci, że tutaj został stworzony Aulin, i jako jego Pan powinien odzyskać jego energię.

- Przeczyć napór na kolennym, zejść od północny
- Przejść przez wschodnie drzwi wrót do Aulin's Lac do Aqua's i następnie do Ruins of the Water Spirit
- Zejść na dół zachodnim schodami, przejść na północ przez ruchome platformy do pedestalu. Użyj Translating na nim
- Tak szybko jak możesz biegny w kierunku wazardzwak zegara po ruchomych blokach, powiem ci, miałeś się w nowym pomieszczeniu
- Przejść przez zachodnie drzwi, przełamać napór na pedestal. Tym razem biegny w przeciwnym kierunku do ruchome wazardzwak zegara
- Przejść przez północne drzwi

SMALLBOSS - WATER DRAGON

Pompuj podobnie jak z poprzednim smokiem, ten posiada dodatkowy atak oddechem oraz jest trochę szybszy

Przejdź po platformie do północnych drzwi, pogadaj ze skazanym. W środku użyj Stone Tablet na dwumy pedestal. Głos zniknął powie Ci, i kiedyś, gdy ludzie i duchy żyły razem, tworzyły się duchy wody. Książę o imieniu Zengui, wzniósł na swoje usługi Miah Qin'a. Za jego pomocy podbił wiele królestw oraz zasiał terror u wielu ludzi. Po ciepłemu dowiedzieć Aero Guard - drogi

- Wrót do Aulin's, wrót do Ruins of the Fire Spirit na kontynencie Yokos. Aby rozwiązać zagadkę, musisz porównać kolor teleportu z kolorem pokłaj

- Wyjdź na teleport, kiedy pojawi się w pokoju dośrodk pedestalu i potancz wrzga
- Od razu po wygnaniu wrzga teleportu się z koloru z którego przybył
- Idź do pokoju z tym samym kolorem co kolor teleportu, z którego celnie korzystasz
- W pokoju dośrodk teleportu i wygnaj z przeciwnikiem
- Kiedy przelecie wszystkie pokłaje, male tnąca powierzchnia zabierze Cię do Fire Dragon's

SMALLBOSS - FIRE DRAGON

Taki sam jak pozostałe smoki, z wyjątkiem szybszych ataków i jednego palca energii swojej

- Przejść do północnych drzwi, pogadaj ze zługą. Wewnątrz użyj Stone Tablet na pedestal. Przechwyc chwilę wysłuchasz historię jak to ludzi odebrano magię, wykłopotono ich przywódców i przesłano nadając na lepsze jutro. Ponadto dowiesz się, że Aero Barrier

- Wyjdź na górę, użyj czerwonego kryształu aby dostać się do Aulin's. Lac do Ruins of Wind Spirit w Shit se
- Użyj czarny Translating na pedestal

Musisz stracić pap, walk, stając na teleportach

Złoty pokonasz Farty

- Czerwonebestia pokonasz Stronera's
- Jesien-wabasz Pokonasz Brave'a
- Czerwony pokonasz Single Saber'a
- Złoty pokonasz Brave'a
- Pedestal zniknie i otworzą się drzwi na północny

SMALLBOSS - WIND DRAGON

Leżeć przy od poprzednich dwóch. Przeczekaj ataki oddechem, a wszystkie pójde gładko

- Przejść do północnych drzwi, porównaj ze zługą. W środku przejdź Stone Tablet do pedestalu. Znowu użyj złoty kłój, historyj oraz wyzyskasz miejsc Aero Sword

- Wrót na Zephem, użyj Stone Tablet z pedestalem w Spirit Stone. Wskazy do zługy barany zług, Kłój musi użyć swojej energii Kark'ow. Oznacza to opuszczenie całej mego pizaru. Na pewno czai kłój opęd, znowuż zdołamować innych ludzi. Przed wejściem spotkasz Laramie, która to zmartwił się losom Kark'ego

- Biegny do dródkowego budynku na wschód i pogadaj z Arcą. Arcie wydaje się nie być sobą. Cały czas chce się dowiedzieć co stało się z jej bratem. Na pewno spotkasz Gendro'a. Wile co się stało z baranę, ale praktycznie nie jest z tego zadowolony. Ponadto zasnaga, a niedugo, będzie prawdopodobnie musiał wakować z Tobą. Połam odchodzi. Laramie zaczyna się denerwować, że wszyscy nie są tym kim był wcześniej

- Wrót do Spirit Stone i idź za Laramie do drodk. Młode siostrzy Slayser'a jest na kłójki zlamana. Czuj, że wszystko co było dla niej ważne, jest stracone. Po chwili oznajmi, że powiem ci jeszcze raz sprawdzić co się dzieje z Arcą

- Wrót do Arci. Kiedy spróbujesz pogadać ze spakowierczą mędrcom, do domu wpadnie Imperalny żołnierz. Będzie krzyczał aby dołączyć z niego broję, ponieważ nie chce być zługą przez Imperalną Armię. Nagle otoczy was niebieskie światło, i dowiaduje się, że właśnie otworzyliście drogę Imperalnemu, ponieważ podniesienie barany Ponadto, żołnierz w domu zostanie zławiony przez Czarnowłók, którzy go przesłuchali. Arcie obudzi się na dźwięk ze swojego koźmarna, wkraczając aby ją zalewać. Przy okazji dowiesz się, że Gendro

- Znowu wrót do Spirit Stone i zagadaj do Kark'a. Dowiesz się, że to Ty jesteś wybrańcem świata, a nie jak myślał Arc

- W centrum miasta czai obciążą pokłójkową atemę obelisku, zejść do omentara

UNDERGROUND CEMETERY

- Niebieskożółty dowiedzieli się, że się bawie w chowanego, idź za nią i wyjdź na teleport z którego ona chce. Zwiąże się na publicznym omentarzu. Przeczyłeś napór na wszystkich grobach

at My life was cut short. I was not ready to die yet! (Moje życie zostało



wzrostu zdefiniowane. Nie byłoby jeszcze gotowy umrzeć!
 If Death is everywhere we could be torn apart tonight. (Śmierć jest wszędzie, możemy zostać rozdani dziś wieczór.)
 If it is so dark in here. Please turn on the light! (Ciężko tutaj tak ciemno. Proszę włączyć światło!)
 If I haven't had anything to eat for a very, very long time! (Nie mam nic do jedzenia od bardzo, bardzo dawna!)
 If Suffering is often worse than death itself. (Ciężkie jest często gorzej niż sama śmierć!)
 If there is a cliff. That child... Oh no! (Tam jest urwisko... To dziecko O nie!)

- Światło przyciąga, porażmawia, ze starą kobierą przy wschodniej ścianie. Na pytanie czy chciałbyś już tak naprawdę zniknąć, odpowiedź: nie, dostaniesz Lifing Verse Ducha Ziemi. Usiądź odpowiedź tak, zostanieś zaskoczony przez Władę!
- Idź na schody po zachodniej stronie omentaru, weź Source of Power
- Z powrotem na omentarzu odniedź dziewczynę z niebieską fryzurą i podaj jej ją
- Przeskocz cztery ścieżki groby w Soldier Cemetery, zrywając od północnego, a kończąc na wschodnim. Otworzy się przejście na wschodnich schodach, zjawią dostaniesz drugą część Lifing Verse oraz znajdziesz Life Stone, wróć do Underground Cemetery
- Idź za dziewczynką stojącą na północnym tarasie
- Sprawdził wszystkie orient kamien grobowych, otworzy się południowe schody, zjawią tam dostaniesz trzecią część Lifing Verse oraz Special Herb, wróć do Underground Cemetery
- Pogadaj z dziewczynką, okazuje się, że szuka ona matki, na każdym z omentarzu pogadaj z kobietą i wróć do brzojki. Odpowiedź jest, że pomóżesz jej odnaleźć matkę - dwie razy będziesz idź z nią do kobiety z twym własnemu w Public Cemetery
- Okazuje się, że odgadła słuszenie, że co dostaniesz przeniesiony do Wise Man Layze's Room

- Zjść po schodkach, gdzie znajdzieś mapkę Layze'a, którego wysłuchał
- Medycznik ten oznajmia Ci, że spód komnaty zaczęły odpadać obciążając fortecję Imperyalnych. Dostaniesz także czerstwą, ostanną część Lifing Verse, lecz tenże nie można jej wygłosić. Spowodowałyby to tylko wewnętrzne niepokój w fortecy Imperyalnych. Na pierwszym miejscu stoi tenże zabójstwo rżnięcie w fortecy
- Odniedź Arca's i Larabee w Galtari
- Okazuje się, że Arca obudził się ze swojego śpiącego. Larabee powiedział, że poczuł się lepiej po odwołaniu Galtari, który potem wyszedł i był go widnieć. Daje Arca Lifing Verse i wystraszaczki, co przekazał o Medyczniku. Larabee wręcza Ci, że zna sekretne wejście do fortecy, oraz że Galtari już tam poszedł. Dostaniesz od niej kieszonkowy nasygnik na sekretne wejście

- Wróć do Wise Man Layze's Room i włóż do dołku
- Pogadaj z Jee'iem który zjawił przy ścianie
- Powie Ci, że przypisał tutaj są Slayter'iem, oraz że przywódca Imperyalnych jest przynajmniej gotów o nazwie Gudelzeph. Aby dostać się do niego potrzebujesz specjalną kłódkę z kłosa. Zaiste Gudelzeph'a spowoduje upadek Imperyalnych Carodzieży. Tym słowami Jee' wywołuje

- Pokonaj Assault Golem'a i weź kłódkę, użyj jej na konsolce i jedyńcie

zjadłoby to Slayter'a i niedługo - przejdź przez drzwi

Kiedy pokonasz Assault Golem'a przed windą po prawej stronie, jest nią nie drugie piętro. Wykorzystaj Drift'a! Kiedy dokonasz dzieła mordu podnieś się na platformę, przejdź przez wejście i idź na południe. Spadniesz do Duchowego Świątyni Sphery

Pogadaj z Layze'iem. Powie Ci, że jesteś gotowy aby uwolnić duszę między. Będziesz mógł przejść do centralnych pomieszczeń. Nie możesz wypowiedzieć Lifing Verse, ponieważ uczynił Gudelzeph'a nieśmiertelnym. Musisz znaleźć fortecę w tym samym czasie kiedy led będzie się podnosił. Kiedy powiekszysz, że przemieszczasz się do powiekszenia, jego dusza zostanie uwolniona. Dostaniesz cztery Flare Saber

- Przejdź do windy w północno-zachodnim rogu, wejdź na drugie piętro i pokonaj Golem'a. Przejdź przez wejście na wschód - spadniesz do Duchowego Świątyni Sphery
- Zmierz do Władcy z Medycznikiem. Kiedy go wysłuchasz jego słowa zostanie uwolniona. Dostaniesz Zaran Banner - tarczę którą od razu zalcie na kłódkę

- Do windy na północno-zachodnim rogu, na drugie piętro. Pokonaj Royal Guard'a. Na północ przez drzwi - spadniesz do Świątyni Shif
- Odniedź się do Żory. Kiedy go uwolnisz dostaniesz Zaran Saber - mieczyk, także go przywdziej

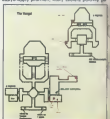
- Do windy na południowo-zachodnim rogu i na drugie piętro. Assault Golem'a od odsterw. Przejdź na zachód i spadniesz do Świątyni Duchów w Aquat
- Zagałdo do Medyka Wrony. Powie Ci, że Imperialna Forteca jest zainicjowana przez magię. Carodzieże próbowały zdobyć Arca'ia, aby korzystać z jego mocy, lecz Medycznik nie dopomógł im. W tym - więc zostali wykonani. Dostaniesz Zaran Guard - zbroję, która od razu powinna zagrozić na Twoich piecach

IMPERIAL PORTRESS - ZONE 2

- Drzwi na północy i południu nie chcą się ruszyć, przejdź przez korytarz na północny-zachód, pokonaj Royal Guard'a. Sprawdził i uruchom konsolę
- W drugim podobnym pomieszczeniu na wschodzie pokonaj High Swordsmen'a i pogadaj z mężczyzną. Pośle ci kłódkę
- Wróć do Sphery Złotej Ziemi w trójkąt między Galtari i Larabee
- Odniedź północne drzwi używając kłódkę od zbrojnika
- Kiedy drzwi się otworzą Galtari zabiorze Larabee i idź z Wami. Da Ci się do windy nieprzyjemny noli i kłódkę wręcać do Galtari. Okazuje się, że został odwołany przed, a po tym chwilę Władca zwrócił
- Odniedź Larabee do windy, wróć do Galtari
- Kiedy wróci Galtari zapyta Cię dlaczego pomagasz w rozwiązaniu świata. Odpowiedź, że dlatego, ponieważ Władca użył Cię, że zawsze należy być pomocnym. Tym słowami upewnić proszę, że jesteś wart ofiary. Kłódkę Władca wręca na platformę, a siebie użyje jako przeciwnika anagry. Kiedy będziesz gotów i zapamiętaj stan gry - weź na północ do boss'a

BOSS - GUDELZEPHER

Pokonanie Gudelzephera nie jest tak trudne jak się może wydawać. Choć nie ma po prostu stać, posiada też słaby punkt, nigdy nie zmienia pozycji. Cztery łapy potworu mają za zadanie odrzucać Cię kiedy podostreśniesz zbyt blisko. Trzeba uważać na ośpychający promień, który zbiera pokójkę je





sta energii. Kiedy śmiecie stworzą już chemiczny, zadaniem nie będzie już obrócić śmieci w szlachetny sposób - ciepłotą i gęstością do lewa

EPILÓG

Kiedy Gudegęga, zasnęła w scenie, Laramee i Arce będą stały przed Karlozem w Spirit Shrine. Obydwoje rozmowa, że Gander odjechał w celu relatywne lubdziej niż Laramee niebisa aby Arca wywalczyć Lufę Verse iec on nie chce zacząć być Cielu. W końcu daje się namówić do prowadzą nadezwadze kontynuacji mojej do niewolnicy. Ty tymczasem widzisz się w pogodzie i Medycynie, którzy to zmieniają że tymczasem jest zasnęła Arlena na bieżącej północny. Tę myśl będziesz zapisać, aby jego energia zmieniła wiodową. Czego możesz będzie gwałtownie obniżenie się swojej nienowicie zapożyczonych kontynuacji. Zostanie profesjonalny głos Karla w Złazne. Upewnij się o w swoim nowym zaskadzie

- Złaził! Artyz w domu na wschodniej stronie
- Osiwył! Larenee w domu na północnym-wschodzie, także pęgerdy
- Włazy do Anim'a

Wtedy nagle przemylił się zarysując się w wodzie. Skąpiec odwrócił głowę. Arfina. Jej głos czuł się Ci, z wiatru może sama dokonywać dźwięku, i tak byś musiał się uśmiechać dla swoich przyjaciół. Po zamknięciu drzwi odwrócił się na grubej ścianie Jęgo, który dawaniem naskłona odwrócił się dookoła od Karola. Z sobą są także dwa znane domowicy. Leci! Kiedy Arfin opuszcza się w chłodną wodę, wybaczonej czerwony jurak nie kłuje i nigdy niejednoznacznie się gwałt inżenier. Kiedy otworzył się od zewnątrz, nagle, domniemy konarz. Użyłszy jego głosu. Woda. Będzie wychywał głowę czyny pod naboso. Po chwili użyłszy Sędeł. Do wiesz się od nie, co konarz Ci do znaczenia jeszcze jeden węg. Nieprzebież odwrócił się Złaz, który czuł się, co byś nie mógł dokonać wyboru. Użyłszy jeszcze przez chwilę Arfina. Złaz. Złaz. Złaz się w Hedece. Spółdane Demars, drawa który sławie się dostrzeż. Pochwile mi powieściwż się mac. Dodatkowo dowodzi się, że w poprzednim wolewaniu byłam Hlavin. Przy okazji przez dwoje wyjęcie Słayder z damasem wyłożenia Demars'e. Nie ude mi się.

- Użył słowa Genocide kiedy zostawił o to zaproszony
• Po chwalebnej pogodzie, przedzielił swoje północne ziemie i północną
terrytorie, przedzielił tak jeszcze trzy cztery razy
• Spokojnie Miał Ojciec Złoty Osmę Ciemną C, że jest jego następnym
władcą. Powie C, że aby zniszczyć Demaria, musieliś poświęcić
kogoś kogoś hołdować. Powie się Cora Neclace a Silver Comb. Musisz
wziąć Laraine lub Arce

ROCHELLE L. DEMARCO

Nie widziałem czemu ostatnio hoce nie jest tak trudny ja gawiedziem byc
Wystarczy spojoknie unikat tego stalo, a powoli i baletownie moine
go wykonywac. Jaki wronnie sie dogory uwazaj, ze przytaczaj czerwoncy
krytyczni, nie wykrukiujcie sie z powozna mozeby uwazaj tarczy. Oczyszc-
zajacy caly czas probuj dociag ja jak najblizy wroga, zeby w was spoznosc
moze walc w niego nie dwice. Ciapowosc, ciapowosc i ciapowosc
Po wiece obywateli dawa zabraknosc, w zaloscno kapij bialej wytrale.
Nie bede ci opisywal, sami sobie zoznaczenie karlowe Love
Sami

PRZEDMIOTY

LEŻĄCE PRZEDAMOTY

- | | |
|-------------------|---|
| Dried Herb | - odnawa małą dość LP |
| Claret | odnawa LP ładny całkowicie się wyzerze |
| Fresh Herb | - odnawa średnią dość LP |
| Special Herb | - odnawa całkowicie LP |
| Fruit of Vervains | - użył owoc Końskie odnawa LP |
| White Crystal | - odnawa LP ładowa się porozu moj swiat |

PRZEDMIOTY GOSPODARUJĄCE MOC MAGICZNA

- | | |
|---------------|--|
| Black Crystal | odnawa MP 10000 za pomocą mocy ciemności |
| Low Potion | - odnawa MP o 70 |
| High Potion | - odnawa MP o 180 |
| Rare Potion | - odnawa MP o 400 |
| Muscle Potion | odnawa MP o 999 |

PODSTAWNE PRZEDMIOTY

- | | |
|-----------------------|--|
| Amulet | - oc Arco, chroń przed złem |
| Angel Feather | - skłóce do świętości |
| Block of Coarse | - zamarznięty agnost? otwiera drzwi czw. dla wstru |
| Brass Piece | - do handlu wymiennego H do I) |
| Coral Necklace | - nęleży do Larame |
| Coral Treasure | - nie na wale karawaty znalezione na Gude |
| Fold Piece | - do handlu wymiennego I do I) |
| ID Cards 1+2 | - karty identyfikujące ze statku Vangel |
| Key Card | - do otwarcia drzwi w Fortey Impenialnych |
| Life Element | - znaczne zwiększenie LP i MP |
| Life Stone | - średnia zwiększenie LP i MP |
| Magic Rock/Obsidian | - zabrane z 10y Comdor |
| Moon Stone | - znalezione w Kile Shinnu, otwiera schody |
| Neutralizing Solution | - lekarskio nie trzajcy gar w jaskarach |
| Penitair Eye | - wykrywa Mmowców |
| Prison Cell | - otwiera cele |
| Silver Comb | - nęleży do Arco |
| Silver Piece | - do handlu wymiennego E do I) |
| Solder's Note | - listek zginiera przed śmiercią |
| Source of Power | - zwiększ. zwiększa wskaźnik LP o jedną kreskę |
| Star Stone | - w Kila Shinnu, otwiera schody |
| Stone Tablet | - przechowyw. pisaćcy cłach Odchowych/Władow |
| Sulfuric Acid | - fabrykant chemicyz ułoty proz. Żruto do napoj |
| System Card | - do uruchomienia wind w Impenial Wizardy |
| Tea Set | - zestaw do herbaty w domku Vangel |
| Wind Chest | - znaleziony w Kile Maru? Gemmery, stworz. dwo. Kila Maru? Dział |
| Wind Orb | - dany Ci przez ojca Arco, Zong |
| Youth Troop Emblem | - dany Ci przez chłopca w Pałacu |

Sir ALBERT



MOJE

Wszystkie dane dotyczące postaci i ich umiejętności, a także ich statystyki i wyposażenia. Wskazanie ich do poszczególnych wrogów i ich statystyk.

TYPE	rodzaj i wielkość
ATK	Atak: 12
DEF	zwiększone prawdopodobieństwo zderzenia przedmiotów
EXECUTION	Atak: 30 (Specjalny atak: 14 + 4 + 30)
AVENGER	zwiększone uszkodzenia przedmiotów magicznych zbrojeniem
	Atak: 25 (Specjalny atak: 14 + 4 + 30, podwyższone opóźnienie)
	wykonany za specjalnego menu: skrobiać MP wroga
	Atak: 45

TOPORY

Wszystkie dane dotyczące postaci i ich umiejętności, a także ich statystyki i wyposażenia. Wskazanie ich do poszczególnych wrogów i ich statystyk.

BATTLE AXE	wzrost: stał z dużym statusem
	Atak: 45
TYRANO FANG	- stał połączony uderzeniem swego ostrza i kłosa
	Atak: 80 (Specjalny atak: 14 + 4 + 4 + 30)
GAEA EDGE	- stał z kłosa Ducha
	Atak: 120 (Specjalny atak: 14 + 4 + 30)
OMEGA MACE	- posiada siłownię młota, zwiększone uszkodzenia
	Atak: 18

WIEŻE

Wszystkie dane dotyczące postaci i ich umiejętności, a także ich statystyki i wyposażenia. Wskazanie ich do poszczególnych wrogów i ich statystyk.

BROAD SWORD	- miecz z długim ostrzem, szybko i dobitnym uderzeniem
	Atak: 25
BIGLARE SWORD	- szerokie ostrze, daleko zasięg
	Atak: 30
ARC BLAZER	- zwiększone uszkodzenia dla atak niebezpiecznych na ośrodku
	Atak: 50 (4 + 4 + 30)
FLARE SABER	- ostrze do zderzenia młota Ducha Ognia
	Atak: 50
VALHALLA	- miecz ten ma wpisane w sobie młota Ducha Lodu
	Atak: 50 (Specjalny atak: 14 + 4 + 30)
AERO FORCE	- najlepszy miecz przeciwko Allied Spirit Army
	Atak: 50
ZEAL SWORD	- najlepszy miecz przeciwko Imperial Wizardry
	Atak: 50

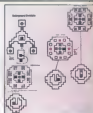
BRON

ZBROJE

BATTLE SUIT	- tarcia, ekspansja zbroi
	Obrona: 20
PLATE MAIL	- stalowa zbroja
	Obrona: 30
REFLECT MAIL	- zbroja wykonana z odbijającym materiałem
	Obrona: 25
PLATE ARMOR	- gruba, ale miękka zbroja
	Obrona: 60
WISDOM CLOAK	- najlepsza zbroja i ochronny materiał, daleko do przodu
	Obrona: 54
AIR GUARD	- najlepsza zbroja przeciwko Allied Spirit Army
	Obrona: 77
ZEAL GUARD	- najlepsza zbroja przeciwko Imperial Wizardry
	Obrona: 87

TANCZE

STEEL SHIELD	- mały tarcia tarcia, bez dodatkowych statystyk
	Atak: 12
	Obrona: 20
NEPTUNE	- odporna na wodę zbroja
	Atak: 13
MERCURY	- odporna na ogień zbroja
	Atak: 13
JUSTECTION	- zbroja z tajemnymi mocami
	Atak: 14
	Obrona: 21
AIR BARRIER	- najlepsza zbroja przeciwko Allied Spirit Army
	Atak: 12
	Obrona: 23
ZEAL BARRIER	- najlepsza zbroja przeciwko Imperial Wizardry
	Atak: 17
	Obrona: 18



COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

W trakcie gry nacisnąć **A**,
by walczyć na pasiek boczny.
Podświetlać ikonę
Team Futura (czyli **X**,
A w kolejności poro-
zę wymienionej i nacisnąć
● jak tylko podświetlić klawisz:

Teleport (Chronoshift)	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Parasol	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Węzeł kory	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Pełna mapa	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Przekłucie rąk	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Atak nuklearny	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Zamiana sztabu w oświe	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

Kod do stworzyć:	Kod do stworzyć:
3 - LZ85E4PH	2 - FJ0303Z3
3 - FGW6C900	3 - 70C0VAA6
4 - EC5NAH1U	4 - V680T0NCE
6 - 8B5VY2A28	6 - LZ9JAB0V3
6 - P4X5C2ZVC	6 - ZTNPH0Y08
7 - FMAA8508	7 - SPNAC1T4
8 - 790QW803	8 - NND0U0350
8 - WPLAGU0G	9 - LZ9JAB030N
10 - 4TNT8U21	10 - L4PE3NRYF
11 - F26ZY720A	11 - HF13YJVB
12 - 38FJZV12	12 - K3SVW8PM
13 - 8WHTD0RY	13 - P2URNNJ3
14 - J7VWV708	
15 - DUDAP1HL	
15 - 17L3F0V	

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT - RETALIATION

Mina **z rybakami**.
Ustaw trudność na łatwą,
wybierz „Campaigns” i
idź do Angli.

Cheat mode.
Kliknij na „Team” przyciskiem **●** lub tym, który
obecnie jest skonfigurowany jako „Cancel”, np.
prawym buławnym myszką. Następnie kliknij na
podanych niżej skrótach przyciskiem **●** („Can-
cel”), aby uzyskać pożądaną efekt.

Niezniszczalność	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Atak nuklearny	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Parasol	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Chronoshift	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Pełna mapa	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Ciągle zwiększanie	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Przebieg mapy	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Zmiana oświ na kuku	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Mieszkańcy mają imiona	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Pełna mapa	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

CONTRA: LEGACY OF WAR

Następnie trzymamy nacisnąć
Wybór poziomu:
L3 R1, L1, R2, +, +, +
+ R2, L3

Wybór broni:
L2, R2, L1, R1, +, +, +, +
Przełączenie selekcji RMY:
L2, R1, R1, R2, +, +, +, +
Nastawienie składu kombinacji:
L2, R2, L1, R1, +, +, +, +
Bamboo Arcade:
R2, R1, + + L1, L2
Bamboo Gym:
L2, L1, +, +, R1, R2
SFX Bowser:
R2, R1, L1, L2, +, +, +, +

COOL BOARDSERS

Specjalne deski.
Przedtę gry w trzech poziomach trudności. W
każdym z poziomów są
trzy specjalne deski.

Specjalna trasa.
Jeśli dostaniesz trzy specjalne deski, masz moż-
liwość zmniejszenia się o dodatkową, najtrudniej-
szą trasę.

Następny zawodnik.
Przejdź dodatkową trasę we wszystkich trzech
poziomach trudności, a będziesz mógł wybrać
następnego zawodnika „Snow man”. Aby sam
grać wybierz specjalną deskę „Snow kombin-
acja” **▲ ▲ ▲**.

Zmiana głosu DJ'a.
W trybie Option nacisnąć **SELECT** 65 razy.

COOL BOARDSERS 2

Aby mieć dostęp do
wszystkich 10 tras na
ekranie wyboru tras na-
jeżdż na następującą
opcję w ciągu 4 sekund
zgodnie ze tą kolekcją:
Snow Boarding Combined
1 Make Jump
Free Ride
Option
Board Park
Half Pipe
Free Ride
Następnie nacisnąć **●** idź do 1+2 Player i przy-
trzymaj **L1, L2, R1, R2, ●**.

Minor mode.
Jeśli masz wszystkie trasy przytrzymaj **R1** i **●** w
trybie Free Ride.

Postać Alien lub Snowman.
Wykonaj wszystkie 100 ruchów w Master mode
i pobij wszystkie rekordy w Free Ride mapie.

Dodatkowe Deski.
Po odkryciu wszystkich tras pobij wszystkie re-
kordy w Free Ride mode.

Alternatywne ubrania.
Najedź na Snow Boarding Combined i nacisnąć
4, R1, +, R1, +, R2, +, R2, +, R1, +, R1, +, R2.

Trasa w trybie „reverse”.
Przejdź wszystkie dziewięć rund w „Snowboard-
ing Combined” Przytrzymaj **R1** wybierając „Fre-
estyle” lub „Snowboarding Combined”.

Hard mode.
Przejdź wszystkie dziewięć rund w „Snowboard-
ing Combined” (tryb „reverse”) Przytrzymaj
L1 i wybierz „Freestyle” lub „Snowboarding
Combined”, a zagrasz w uśrednione wersje tras.

Gry jako Bona.
Przejdź zawody w minor mode na pierwszym
miejscu.

Gry jako Gray.
Zdobądź ranking „Gray” w trybie Trick Master
aby uzyskać wynik 37.5 lub leżysz w trybie Half
Pipe **+**.

Freestyle SP board.
Przejdź tryb Freestyle na pierwszym miejscu z

kategorią „Trick” (przynajmniej pięć tras). De-
ska będzie dostępna we wszystkich trybach
oprócz Tour Competition.

All-Around SP board

Przejdź tryb Freestyle na pierwszym miejscu z
kategorią „Time” (przynajmniej pięć tras). De-
ska będzie dostępna we wszystkich trybach
oprócz Tour Competition i Half Pipe.

Alone SP board

Przejdź tryb Freestyle na pierwszym miejscu z
kategorią „Time” (przynajmniej pięć tras). De-
ska będzie dostępna we wszystkich trybach
oprócz Tour Competition i Half Pipe.

COURIER CRISIS

Bonoweston sezon.

Na ekranie „Neighborhood select” nacisnąć **L1 + R2**
- trasa z kolumny lewej, brak ruchu ulicznego.

Alas.

Wybierz **SPRINTONEX** jako hasło
Główny.
Wybierz **SABAGEAPES** jako hasło

Hasła do poszczególnych poziomów.

1 - 8FLCFC0KJ	2 - 8FLCFC0KJ
3 - 8FLCFC0KJ	4 - 8FLCFC0KJ
5 - 8FLCFC0KJ	6 - 8FLCFC0KJ
7 - 8FLCFC0KJ	8 - 8FLCFC0KJ
9 - 8FLCFC0KJ	10 - 8FLCFC0KJ
11 - 8FLCFC0KJ	12 - 8FLCFC0KJ
13 - 8FLCFC0KJ	14 - 8FLCFC0KJ

Alkohole w powietrzu.

Table Top	▲ + R2
Air 360	▲ + R1
Cross Up	▲ + R2
Back Flip	▲ + R2
Spread Eagle	▲ + R2

CRASH BANDICOOT

Super kody.

▲▲▲▲XKAAA
▲▲▲KAAA
▲▲▲KXKXK

Debug Menu.

Gdy na ekranie pojawi się tego MAUGHTY DOG
nacisnąć i trzymać **▲** i **X**, aż pojawi się białawy
okienek gry. Teraz nacisnąć i trzymać **+**, a nastę-
pnie nacisnąć **▲** i **START**. Teraz już w samej
gry nacisnąć **PAUSE**, nacisnąć **+** 20 razy przycisk
X (powinno być) - potem nacisnąć **+** i **▲**. Jeśli
wszystko wykonasz poprawnie usłyszysz dźwięk
i już możesz nacisnąć **SELECT** w każdej chwili
aby wejść do DEBUG MENU.

CRASH BANDICOOT 2

Aby dostać się do bonusowego poziomu po-
czekaj aż drugie naciśnięcie polarysu spadnie z mostu
bez etapu „Unbeatable” i skocz ze rynn.

Przed wejściem do drugiego poziomu (drugie wro-
pnie) - „Bear It” siedzi sobie mały niedźwi-
dek. Póki nie ma trochę po głowie, a dosta-
nie 10 żył.

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 2 - N8W7SY956 | 3 - LFCR6DTJNG |
| 4 - 9969ZCND93 | 6 - PEG14TY758 |
| 8 - 38N4JHMC68 | 7 - DMQU14M9D0 |
| 9 - 80R8Z5J3H9 | 8 - W9H3C66Q3X |
| 10 - KZFB8AC3FQ | 11 - 79P129RDR8 |
| 12 - H2C2TKH405 | 13 - 79P129RDR8 |
| 14 - RT2W121V7J | |

DARKLIGHT CONFLICT

Cheat menu

Na ekranie z opcjami na ekranie: **♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦**
L1 R1 - Teraz wróć do poprzedniego menu
 górze powinno się pojawić **CHEAT MENU**



Hasła do pomocniczych pomonów

- | | |
|----------------|-----------------|
| 2 - KXC5550SC | 3 - PHPPQDUH |
| 4 - PUV000DUH | 6 - MHAGTVALUV |
| 6 - HHMTVCMPD | 7 - WWC0WVCK |
| 8 - H0MBVWMPD | 8 - QUCSSLDOP |
| 10 - G0DLUPHYT | 11 - QLTSH0DV |
| 12 - UCVLHMDQ | 13 - OCTUSBDV |
| 14 - CVMKULMT | 18 - PMLPVCDUH |
| 16 - X0VPWVMGJ | 17 - GUVH0G0V |
| 18 - CV855VNB | 18 - LPMCGVCK |
| 20 - K0KBBBMJ | 21 - GH0MULTM |
| 22 - L5MVPDSC | 23 - XV85VCK |
| 24 - LHMBSVXK | 25 - CS0WAV0P |
| 26 - P0H8VP0P | 27 - MTHLVQDUH |
| 28 - MVKTVSDUH | 28 - GC8BP00V |
| 30 - LKPVLVCK | 31 - HETTSJLS |
| 32 - VWC50PMGJ | 33 - KVC8BEGJL |
| 34 - P0G0VCYD | 35 - G0SLKLEW |
| 36 - H0LMD03C | 37 - DHHM0SLC |
| 38 - H0CUMVXK | 39 - TMQPSGSC |
| 40 - V0PMLC0VH | 41 - WVK0G0DMQ |
| 42 - V0KMAUMGJ | 43 - G0VLJ0MGJ |
| 44 - M50V0CUM | 46 - S0CV0DUH |
| 46 - H0LVND03C | 47 - HLP0LVCK |
| 48 - D0GPTVW5 | 49 - X0CVSD0MPD |
| 50 - S0GTVAVP | |

DEAD OR ALIVE

Dodatkowe opcje

Pierwsze pięć dodatkowych opcji pojawia się z upływem każdych kolejnych 3 godzin gry (zegar na screen'ie dodatkowych eppów). Kolejna po 3, 6, 9, 12 i 15 godzinach gry dostaje opcję. Nie pojawiają się one automatycznie, gdy zgag przetrzeć 3, 6, 9, 12 i 15 godzin musisz zagrać wybrany dla jednego gracza (nie musisz wygrać walki, po powrocie do tyłowego screen'a powinieneli użyć "Extra config open")



Dodatkowe strona - Dostępne są po ukończeniu gry postaci, dla której chcesz nowy strój, na poziomie normal lub wyżej. Każda pierwszych strój możesz zdobyć uwalniając poziom energii dla siebie na Highest a dla przeciwnika na Smallest i ustawiając czas walki na 1. Po uzyskaniu wszystkich strójów tym sposobem, następnym razem możesz zdobyć każdą z nich w ustawianych standardowych limitach 3 rounds, normal i/s normal difficulty, normal i/s hard. W ten sposób możesz zdobyć pierwsze 10 strójów dla Kazumiego, pierwsze 9 dla Lei Fang'a i pierwsze 5 dla pozostałych.

Wielkość Asena
 Musisz pokonać Kazumiego w czasie poniżej 5 minut



Ostatnia dodatkowa opcja

Musisz zdobyć wszystkie strój dla wszystkich postaci (włącznie z Raidou i Aseną)
Wielkość Asena
 Zdobyć wszystkie strój w grze (14 dla kobiety z kobier, 5 dla każdego mężczyzny i 3 dla Raidou)
Wielkość Aseną - ostatni bonus
 Ukończyć grę na standardowych ustawieniach każdej postaci

DEATHTRAP DUNGEON

Wskazanie pomonów

Naciśnij **L1, R1, A, B, X, Y, Z** na głównym menu. Wszystkie pomony są dostępne w opisy „Load Game”

Niektóre kombinacje

Naciśnij **♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦** w game setup

DEFCON 5

Ustawienia

W głównym menu z terminala WDS umieszczonym w Defence Station, wejdź do sekcji „Communications” i dalej do „Local Communications”. Kiedy pojawi się informacja, że opcja jest dostępna naciśnij **A** na pierwszym padzie. Będzieś mógł zagnać w grę opartą na Asteroids



DESCENT

Dostęp do wszystkich poziomów

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦



Mapa historii

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

DESCENT 2

Wszystkie klucze

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦



Niektóre kombinacje

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Turbo

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Dodatkowe życie

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Wszystkie klucze

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Wszystkie skomora

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Lista przeciwników

Jako swoje imię wpisz **MPLAERSL**, będziesz mógł wybrać listę przeciwników na torze. Stosowne opcje pojawią się po wybraniu toru

Wskazanie opcji podczas gry
 Jako swoje imię wpisz **ISAMAGE!**

DESTRUCTION DERBY 2

Wskazanie FMS

Jako swoje imię wpisz **TonyPark**, z uwzględnieniem dużych i małych liter, aby obczyć dane. Następnie aby mieć dostęp do wszystkich tras wpisz **MACEPOO**



DIABLO

Niektóre kombinacje

Zaczniemy grę w trybie multiplayer i gdy posiadasz jakąkolwiek kaskę z czarnym imieniem (niebawie to dać ci długie porcelo do przycinania i nagrywać to jest nie nagrywać stanu dla postaci pierwszej i) Powierzając tę operację możesz zdobyć tak wysooko poziom, na jaki tylko pozwala Ci poziom magii. Twój poziom



Niektóre kombinacje

Zaczniemy grę w trybie multiplayer i gdy posiadasz jakąkolwiek kaskę z czarnym imieniem (niebawie to dać ci długie porcelo do przycinania i nagrywać to jest nie nagrywać stanu dla postaci pierwszej i) Powierzając tę operację możesz zdobyć tak wysooko poziom, na jaki tylko pozwala Ci poziom magii. Twój poziom

DIE HARD TRILOGY

Żegnajmy grę, przyciśnij **R2** i walcij następującą kombinację



Die Hard 1

♦ ♦ ♦ ♦ - God mode
♦ ♦ ♦ ♦ - 50 granatów i 5 kul
♦ ♦ ♦ ♦ - Fast mode
♦ ♦ ♦ ♦ - Pasowycy wyskakują do góry
♦ ♦ ♦ ♦ - Przed to tył. Tył to przed
♦ ♦ ♦ ♦ - Wądrożynie
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Sily mode
♦ ♦ ♦ ♦ - 15 kul
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Nieokreślona ilość amunicji
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Skasowanie

Die Hard 2

♦ ♦ ♦ ♦ - Edytor map
♦ ♦ ♦ ♦ - Skasowanie mode
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Duro amunicji
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Wskazywanie na siebie samo

Die Hard 3

♦ ♦ ♦ ♦ - Fast mode
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Wskazywanie na siebie samo
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Auto kaski w powietrzu
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Slow motion
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Sily cam mode
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Very slow motion
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Nieokreślona ilość
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - 500 turbo
♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ - Wszystkie plany

Kiedy z poniedziałku kaski (długość to kaski do pierwszej części Die Hard'a Ci 15, 15, 999 luboż oraz 25 granatów nie poczaję. Niezły



jednak pamiętaj, że jeśli chcesz skorzystać z 800 sztuk amunicji nie możesz z zmienną broni podciągnąć, jeśli to zrobisz automatycznie przelaty się na standardowe ustawienie (30 sztuk amunicji do 1 Złoty ...). Ponadto, że w tym mieście należy zrobić spacer, odstraszyć Włosek kody całkowite, do ostatniego znaku, potem nacisnąć X - powinien pojawić napis OFFICIAL GAME CODE, wtedy wyjdź następując: ▲ + m + 3442 zachować

Die Hard 1

POZIOM 2 „RECEPTION”
ZVN18HTV2Z0P
GKSNHWTCTZ0Z
VIC1HPZRVYCN
KZRVYHPZRVY

POZIOM 3 „CONSTRUCTION”
T41X 3_4TD1GP
888W574888D77
43ML08774388G
P7743ML08774J

POZIOM 4 „OFFICE”
Q_1W5X3W8KJG
HPS88M1FFPQ2
8C1D54Q28C1F8
H28C1D54Q28_

POZIOM 5 „MAINTENANCE 1”
Y41Z0T3Y4KZ
Y18FY6W7D0Y7
KZRVYHPZRVY
P7743ML08774J

POZIOM 6 „COMPUTERS 1”
P827H1Y3FLMX
18K1T0M8W8P
P8N1W8P8W8P
QF8P8W8P8P_

POZIOM 7 „EXECUTIVE 1”
T428W5K7W8W
H70R1CLH1X74
XML087743ML8
Y743ML08774J

POZIOM 8 „CONSTRUCTION 2”
TW12H5UCJ XL
T588N4W188T
83W80P788W8
878XW80P788J

POZIOM 8 „OFFICE 2”
H428W5K7W8W
83K4T8L1X8E
X18ZCTH88UC
YH8X18ZCTH8EJ

POZIOM 10 „BALLROOM”
30231Z233C1
888_0Y8YQ7Z30
P808W80P80P
130P808W80P

POZIOM 11 „MAINTENANCE 2”
W828W88T8C8P
W8H780P82W8C
P8P80Y8C8P8P
Z8C8P80Y8C8P_

POZIOM 12 „OFFICE 3”
8428C888Z14W
R13W14X188Z88
4W188884ML8
P884W188884J

POZIOM 13 „CONSTRUCTION 3”
TJ8H8N_08010P
Z_VH8N8L88M
80T8M80T8M8L
87M80T8M80T8M_

POZIOM 14 „VAULT”
QX28W888Z8PQ7
Z8M80Z88M80Y
M80T8W80Y8M80W
30Y8M80T8W80Y8M

POZIOM 15 „COMPUTERS 2”
8X21P8084W8P
43B180Y88L8Y
C8P8Y88Y8C8Y
M8Y8C8P8Y8C8Y

POZIOM 16 „EXECUTIVE 3”
1J28K788Z8P88
DJ8_2888H18M
L88T743ML8887
XML88T743ML

POZIOM 17 „OFFICE 4”
R828X88P88CJ
83888LMY8W8Y
1C8M8Z8Y8C8P
Y8Y8C8Y8Z8Y_

POZIOM 18 „MAINTENANCE 3”
P828Z888K88C
871J7Z8Y8W8P
R8X8W8P78X8Y
878X8W8P78X8Y

POZIOM 19 „COMPUTERS 3”
842_RJ488Y8P
T880V1X2P888
8P288K888P88
P888P288K888J

Die Hard 2
POZIOM 2
14_JJ2JB144JL
388144JB_F1
4JLKT888_138
P144JL388144J

POZIOM 3 „TUNNEL”
88_X8K888W8P
K888W8F888M
300888C888P88
Z8W888C888W8

POZIOM 4 „RUNWAY”
P4188W888M88
V888W888C88
N881W888P88C
P888W888C88J

POZIOM 5 „PLANE INTERIOR”
N_V88Y888J88
88_N8888Y88
JB_1L4Q7TV88
488JB88_N88J

POZIOM 6 „CHURCH”
88_N8888P888
K888P888G88
2888888188JB
18P288K888P88J

POZIOM 7 „SHOWMOBILE CHASE”
88142J2_8P188
JY88P1J28_8P
187888888888
T8P188JY88P1J

POZIOM 8 „PLANE INTERCEPT”
N_188888888J
88_N88888888
JB_188888888
488JB88_N88J

Die Hard 3

Easy z poniższych kodów do G nie możesz 8
zbić 8 turbo

„CENTRAL PARK 1”
XJ88P7T8ML88
T74ML08K723
L888C888W888
N8W888W888W88J

„CHINATOWN 1”
T818ML88C88P
L88T888Y88T8
88888P24Y788
T7W1888C88W88J

„DOWNTOWN 1”
Z81C8Y8P888W
Y888W8P7888
W888T88Y888
T88888_28J

„CENTRAL PARK 3”
K888P888W88
888Y8888888
T8888888888
_K8888888888J

„CHINATOWN 2”
24188888888
88888888888
88888888888
88888888888J

„URBAN 2”
18888888888
Z8888888888
Y8888888888
T8888888888J

„DOWNTOWN 2”
8428W888888
88888888888
88888888888
88888888888J

„AQUADUCT 1”
8888P888888
J8888888888
10488888888
8888888888J

„WHARF”
P8888888888
H8888888888
Z8888888888
T8_V8888888888J

„AQUADUCT 2”
8J24_KY88888
K8888888888
Z8888888888
8888888888J

„SIMON GRUBER”
88888888888
88888888888
88888888888
88888888888J

DISCUSSION

[illegible]

Kosty do zimnych poroków:

EASY

[illegible]

HARBO

Fusion 2	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 3	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 4	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 5	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 6	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 7	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 8	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 9	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 10	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 11	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 12	X X X X X X X X X X X X X X X X
Fusion 13	X X X X X X X X X X X X X X X X

BOOKS

Pondzią kody należy wprowadzić gdy gra jest zatrzymana. Jeśli nie uda Ci się poprawnie wprowadzić kodu to grę dalej, znów zatrzymaj i spróbuj raz jeszcze.

Abstract *Background:* The purpose of this study was to determine the prevalence of self-reported depression and anxiety among a sample of young adults in the United States. *Methods:* Data were obtained from the 2004 National Survey of Adolescent Health, a nationally representative survey of 10,000 young adults. *Results:* The prevalence of self-reported depression was 10.3% and self-reported anxiety was 12.1%. *Conclusions:* The prevalence of self-reported depression and anxiety among young adults in the United States is high. *Keywords:* Depression, anxiety, young adults.

* +, R2 R1, Δ, L1 * X
 Fast mode.
 Δ, L2 R2, +, L1, +, *
 Wizard mode, peridromy.
 X Δ, L1, + +, R2, +, +
 Magic formula.
 Δ Δ, L2, R2, L2, R2, R1.
 Magic strings, peridromy.
 Δ Δ, L2, R2, L2, R2, R1.
 Different prior score.
 L1 R2, L2 R1, Δ Δ, X

Ładki do poszczególnych poziomów w każdej z grup: 1000 zł.

ULTIMATE DESIGN

32 - Plant	CROWD00006
33 - Tonn Refinery	3JCUC000046
34 - Command Control	03L7J0Y02
35 - Probosc Lab	H031MF4HE
36 - Central Processing	04MS423821
37 - Computer Station	Y7TL000J0V
38 - Probosc Anomaly	08SMLY041W
39 - Deimos Anomaly	7KKB10TV65
40 - Containment Area	FM4217G56J
41 - Refinery	H1GW000D6
42 - Deimos Lab	030P000006

- 13 - Command Center
- 14 - Halls of the Demine
- 15 - Spawning Vats
- 16 - Hell Gate
- 17 - Hell Keep
- 18 - Pandemonium
- 19 - House of Pain
- 20 - Unholy Cathedral
- 21 - Mt. Erebus
- 22 - Limbo
- 23 - Tower of Babel
- 24 - Hell Beneath
- 25 - Perfect Hatred
- 26 - Sever the Wicked
- 27 - Unruly Evil
- 28 - Unto the Crucil
- 29 - Twilight Descends
- 30 - Threshold of Pain

Exercise 11

- 31 • Entryway
- 32 • Underhalls
- 33 • The Gentlet
- 34 • The Focus
- 35 • The Waste Tunnel
- 36 • The Crusher
- 37 • Deal Simple
- 38 • Tricks and Traps
- 39 • The Pit
- 40 • Relieving Ease
- 41 • Q of Construction!
- 42 • The Factory
- 43 • The Innermost Dens
- 44 • The Suburbs
- 45 • Tenements
- 46 • The Courtyard
- 47 • The Citadel
- 48 • Nivvins
- 49 • The Catacombs
- 50 • Barrels of Fun
- 51 • Bloodfalls
- 52 • The Abandoned Mill
- 53 • Monster Condo
- 54 • Rollercoaster Dams

BOMBS WORLD

55 - Fortress of Mystery	5555555555
56 - The Military Base	3P572H5CJG
57 - The Marshes	JOSQNFJ555
58 - The Mansion	5X05XJ577E
59 - Club Doom	JCGDMGJ555

DOUBLE DRAGON (wanja japonica)

Lithocarpus acuminatus.

Na skrajnie wybitny poziom nauki i kunsztu na Bili's, początek 3 sekundy i przesunął na Mian, początek 3 sekundy i przesunął na Jimmy'ego, odliczając 3 sekundy. Teraz masz dostęp do Shaka i Dula's

DRAGON HEART

Kody dla poszczególnych
państw: Niemcy w
tabeli głównym widać
1, 2, 3, 4, 5 i 6.

Position 1:	KWFFJ	TEFXN	ZFRAX
Position 2:	HXDC	HZBWR	QMLGJ
Position 3:	MR3NN	R54HR	SQ27Q
Position 4:	CPSGG	PSWQN	QJCSX
Position 5:	SHNU	FLGCT	LSRQJ
Position 6:	WATQQ	QMC30	PAWTV
Position 7:	XQXTH	TTCP5	KL583
Position 8:	LGH7C	RRAC3	6FWC3
Position 9:	XQ3TH	GBM3J	WABNA

WTRQDC3W12
R2R4G1CLQJ
WTRQDC3W11
54BC7DFWYX
JOCWQZPQS
JGZQCTOWRT
BQLTKRQK2
7BWS3 QX91
5181FHWJQJ
32GHFT76WY
V8QCPJY4E
ZYKLUW7V83
0DJSMHNVW64
L2SYPTCRKH
ZDJSMNVW64
1YKTXQNV53
XOFBR8L287
D.000704W478

CDW1104UJGS
WM0V1 Q3 Q3
W04W4G20MFC
Z058ZKU1R0H
Z758ZKU8KH
K02V3 Q08HL
N05LX07V53
10580FC08H
HTM54Z2821
W558ZKU0KH
C5MRG2W6820
W075J9 CJG
D0LTJ11152
2N5V1FMFC
C0LTJ0Y102
W0H93 G05GJ
PFFG0H3777
JWCJV26478
CJUTM05964
MIT1749ZDV
8770M9ZCDF
YJLW3PCPCW
Q00SLM58U3
YJ20680746

Position 10	6M67X	37H2X	PTV9C
Position 11	T779T	G3B04	WR2G3
Position 12	FRCS8	WQMA3	MP6C0
Position 13	WQGR	RPL2H	25FFL
Position 14	PX0M	K79S8	KSJVE
Position 15	MPDM	LW7K7	LTXK2
Position 16	VLEPT	3ADTH	MRMA9

DANCE MILKMAN

Nie podam Ci, którego akcja dzieje się na stolem, spójrz w górę, a otrzymasz stół z napisem „Dziś Bóg”. Jeśli w naszym społeczeństwie i w życiu nie ma stołu, to stół wybudujemy a na boku stołu postawimy krzesła imienia amoralistów, heglistów, pedantów i innych przydatnych ludzi.

Jaki znajduje się w leżance to podejść do toalety i niech! **A** Dzięki ulcy swojemu pęchowi, a z tej skłoty jego energia wrobiała o 10 sekund

Ulysses *annularis*

Etap 1 - Na poziomie Toxic Dump udaj się do ostatniego odwiedzonego miejsca przed wyjściem. Zobaczącyś pełną łopatkę, która kryje wejście do ukrytego poziomu.

Straz 2 - W Occupied Territory, kiedy znajdziesz się w połowie mostu prowadzącego do wyścigu, obróć się i spójrz na brzość kontrolną Wysoko na kolumnie z prawej strony będzie znajduje się przebiegnięta, spójrz w niego, a otworzy się wejście z lewej strony mostu. Drugi ulotny poziom znajduje się w Dark Side, po drugiej stronie obelisku przebiegniesz pokrętną ścieżką z windami.

Etap 2 - W Movie Set, obok kółka karty kredytowej i satelity analizuje się goście USA. Naciśnij je - a otworzy się wejście. Dalej, w Hotel Hall jest winda, która prowadzi do salki. W salki jest winda, która prowadzi do salki. W salki jest winda, która prowadzi do salki.

DYNASAVE INCORPORATED

Tests measures

Kiedy na głównym ekranie pojawia się napis „Push start!” naciskaj
* X, * +, * +, X, *

Jako gwiazdki kod prawidłowo ułożył
wielki bryła. Wybrał laser „Main Event”, a na
steżbę „New Boss”. Wybrając „Train
mode” możesz kontrolować walkę zawodnika z
pomocą klawiszy strzałek

DYNASTY WARRIORS

Aby zagrać jako Nobun, musisz zdobyć trzy ukryte portacie (Zuga, Liang, Lu Su, Gao Cao) a następnie na stylowym obrazku naciągnij

Aby zgodzić jako Sun Shang Xiang musisz na trybowym obrazku podnieść „IP BATTLE” i nacisnąć ❶, ❷, ❸, ❹, ❺, ❻, ❼, ❽, ❾, ❿, ⓫, ⓬, ⓭, ⓮, ⓯, ⓰, ⓱, ⓲. Teraz możesz przysiąc do miemu z zawodnikami i wybrać nową postać.

Kilij regned jako Teutichi přejel gře jako Mo-
tunega, a nestihne na stranu tytulovce.



nacisnąć **↑ ↑ ↑ ↑ ↑ R1 R2** Jeśli mobilizacja poprawi usłyszyś dźwięk

Aby zagrać jako Sun Shang Xiang, podświetlaj opcję TP BATTLE i daj **↑ ↑ ↑ ↑ ↑ LI R1** - na ekranie wyboru postaci pojawi się fałszywy Sun Shang Xiang's

EARTHWORM JIM 2

Aby czymś dodatkowym bronią swoją grę - wstawić następujące kombinacje

Homing Missiles **▲ ▲ ▲ X ▲ ▲ ▲ ▲**
Mule-Gun **▲ ▲ X ▲ ▲ ▲ ▲ ▲**
Machine-Gun **▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ X ▲**

EPH-VANDER

Dodatkowa siła

Na początku gry masz wszystkie transporty broni - wszystkie nieony, a walczyć z bossem łatwiej niż w poprzednich częściach

Dodatkowe siły

Po ukończeniu gry bez kontynuacji dostaniesz nowy status do wyboru. Jeśli ukończysz grę na hard bez kontynuacji to dostaniesz nowy, świetny wyposażony statek

Wybór broni

Przed grą postawia się którą chcesz wybrać broni - gdy rozpoczniesz grę od nowa będziesz mógł wybrać wszystkie broni, które miałeś w czasie poprzedniej gry z wyjątkiem 3 ukończonych opów broni (Pyllon, Mosquito i Juno)

The Python (Junio) broń 11

Silna broń strzelająca seriami bomb przyczepionych czymś w rodzaju smuka

Mosquito (Junio) broń 21

Podobny do Wasp's, aleśka rakiety biurowe pędzą - ale ma silniejszy pocisk

Juno (Junio) broń 31

Ma szybkość ognia Vulcan's i silę bra jeden pocisk mniej więcej równą zwykłemu gun-shot'owi

Fish

Podobnie jak Cannon może strzelać bardzo nie-bosowego przeciwnika nie wprost jak inne - ma erzystuje, jest jednak od niego silniejszy

Esao 1.

Zdobądź wszystkie trzy skill bonusy trawisz wszystkie transporty dopóki nieś nieś - dźwięk wstąpił czerwony transportowiec, potem wszystkie nieony - zaszła tylko dźwięk sekcję spódłódź (średniego bossa) - kiedy dostaniesz do bossa - nieśka go od razu, porażają się zaczyna pojawiać się w twoim ekranie 2 tyłu ma broń, nieś na mniej więcej 10 tył (bronię jest Juno)

Esao 2.

Po ukończeniu gry, średniego-bosza zniszczyć wszystkie transporty broni - na ekranie cztery reflektory transporty podczas walki z bossem, i go pokonano bossa zniszczyć 3 podświetlone, który z niego spadnie. Najlepiej chć do Wasp's Juno lub Vulcan's. Dostaniesz skill bonus i Fish's

Esao 4.

Wielka ilość wysuwa się z wody, miszcztyła się kłopot, a wiesz odleci Onskok i zmiszcz się z nim - w sekcji przypominającej labirynt przejdź jak najszybciej w dół tuneli, podświetl po drodze Spined's - białe go na górnym skłó - kilka przetrwaj w dół będzie wróg - śledź bezceń dokładnie za sobą, zmiszcz się i dostaniesz Mosquito

Esao 5.

Podobnie nieśka średniego bossa (broń) zniszcz go zniszcz dostaniesz Fish's i skill bonus. Zniszcz duży pojazd w sekcji pierwszą część poziomu - masaż wyjdź Wasp's. Dostaniesz Pyllon's

Esao 7.

Zniszcz wszystkie czerwone state i powołaniesz dostaniesz Juno

Seisat w poziomie 1.

Kiedy dostaniesz do średniego bossa (wty niebieski) rozwal jedno dołą część jego statku, możesz naciśnąć kolono z innych części, ale nie za dużo. Jeśli wykończysz poprawnie dostaniesz dodatkową rundę gdzie możesz zniszczyć Rio's (1000 mikrometry Electric Cannon)

ELEMENTAL GEARBOOT

Po ukończeniu gry na normalnym lub wyższym poziomie trudności, w „Options” menu pojawi się nowe pozycje: „Move”, „Music”, „Sound test” i „Libraries”

ESPN EXTREME GAMES

Dodatkowe pieniądze, Zniszcz wszystkie broni na trawie, a postawisz doprowadzisz do bonus swojego Cash Capite, który składa się z broni 5 i 10 dolarów każde

Hasło w San Francisco

Hasło 254, 571, 216, 994, 086, 985, 177, 113, 104

Dodatkowe pieniądze za pierwszy wyścig

Hasło 229, 013, 061, 016, 006, 006, 000, 001 Złoty pierwszy wyścig (tytuł jako Paul Dillon. Po ukończeniu wyścigu będziesz miał 1 110 dolarów

EVERBODY'S GOLF (HOT SHOTS GOLF)

Ukończenie poziomu golf

Na ekranie wyboru poje golfowego naciśnij na jakikolwiek z zaprogramowanych pól, wstąpi na rzę i przytrzymaj **L1-L2** - następnie nacisnąć **X**

Przed ukończeniem golfskich czynności upewnij się, że nie masz podłączonego do konsoli żadnego Memory Card - oś masz włożyć Joy-pad do drugiego portu - tylko nam będzie wykonał powtórzenie czynności

Wstąpić i trzymać Wstąpić **L1-L2-R1-R2** znowu pojawi się ekran tytułowy Trzymając się klawiszów, jak tylko błysnie obraz na ekranie tytułowym wstąpi **↑ ↑ ↑ ↑ ↑**, **↑ ↑ ↑ ↑ ↑**, **↑ ↑ ↑ ↑ ↑** Ty kombinację powołaniesz wstąpić znowu logo gry zostanie złać Jeżeli Ci się

uśmie, powinien ukończyć dźwięk. Rozpocznij grę - na ekranie wyboru zawodnika będziesz miał dostęp do wszystkich postaci. Otrzymał też dostęp do wszystkich pól golfowych

EXECTOR

Kody do grzejących się poziomów

00000000
1 - 35314 DF
2 - FEE 723 F
3 - 8758 AB 3
4 - 9 A 969 C 8
5 - FCB0 T 0

EXCALIBUR 2555 A.D.

Szukać gry, a następnie

00000000
Po powrocie do gry pojawi się ekran końcowy danego poziomu i tutej

Wyświetlenie całkowitej liczby

Podczas gry naciśnij **↑ ↑ ↑ ↑ ↑**

Kody do grzejących się poziomów

2 - Death Crypt **▲ ▲ X ▲ ▲ ▲**
3 - The Trappings **▲ ▲ X ▲ ▲ ▲**
4 - The Sewer **▲ X ▲ ▲ X ▲**
5 - Eco Sector **▲ X ▲ ▲ X ▲**
6 - Frozen Water **X ▲ ▲ ▲ X**
7 - Fabian Canal **▲ X ▲ ▲ X**
8 - The Prison **▲ X ▲ ▲ X**
9 - Elysian Labyrinth **▲ X ▲ ▲ X**
10 - Subterranean **▲ X ▲ ▲ X**
11 - The Vault **X ▲ ▲ ▲ X**
12 - Deceiver's Lair **▲ X ▲ ▲ X**
13 - Project Eden **▲ X ▲ X X**

DO-KUMED

Zakończ grę, naciśnij **X** - następnie wstąpi kombinację

↑ ↑ ↑ ↑ ↑, **↑ ↑ ↑ ↑ ↑**, **↑ ↑ ↑ ↑ ↑**

Też po ponownym zainstalowaniu gry i naciśnięciu **X** Twoja energia zostanie odnowiona

FADE TO BLACK

Aby móc ukończyć grę w sekcji następującej naprowadzić kod skrótowy - pojawi się miejsce hasła **▲ ▲ X X ▲**

Sukcesywny FMY

Wprowadź **▲ X ▲ ▲ X**
Maszkożone, czerń
Wprowadź **▲ ▲ ▲ ▲ X**
Następnie naciśnij
Wprowadź **▲ X ▲ ▲ X**

Dostęp do poziomów

Wprowadź **▲ ▲ X ▲ X** W plomobizach, momencie gdy wejdziesz do menu, naciśnij **▲** aby wybrać inny poziom

Kody do wszystkich poziomów

1 - 00000000 2 - 00000000
3 - 00000000 4 - 00000000
5 - 00000000 6 - 00000000
7 - 00000000 8 - 00000000
9 - 00000000 10 - 00000000
11 - 00000000 12 - 00000000
13 - 00000000



MOK

Wybór plezsy.
Na skrzyni tryklowym
naciągnij **● ● ● ● ●**
z pozycji się słowem
ocze



Przekształcenie pancerza

Na górnym ekranie przyciśnij **L1, L2, R1, R2**
naciśnij **● ● ● ● ●**

Kombinacje do wprowadzania w cięcie pały

Pełna hit point	● L1 ● ● L1 ●
Super szybki	● ● ● ● X
Super pociąg	● ● ● L1 ● ● ●
Dummy Decay	X L1 ● ● ● X ● ●
Thumper	● ● ● ● ● ● ● ●
Twister	● L1 ● ● ● ● ● ●
Grasznik snajpera	● ● L1 ● ● ● ●
Seal	● ● ● L1 ●
Bones Seal	● ● ● ● ●
EVU Power Up	● ● ● L1 ●
Morai	● ● L1 ● ● ● ● ●
Nodie	● ● ● ● ● ● ● L1 ●
Semotopowełwa kut	● L1 L1 ●
Maj kuczek rubieżny	● ● ● ● ● ● ● ●

Aby uzyskać niezłomność nożem **● L1 ● ●**
Wrac do gry w więcej szybko pały **● ● ● ● ●**
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● L1 ●

MICRO MACHINES 3



Grasznik był

Podaj swoje imię jako
CATLIVES

Toy race

Podaj swoje imię jako **SLIVES**

Microcar akcja

Podaj swoje imię jako **CONFETTI**

W trakcie wyścigu włącz pałkę i wprowadź ja-
dan z poniższych kodów

Hydra przedkole

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Zamiana pałki w kółkach wodnym obiekt

● ● ● ● ● ● ● ●

Wprowadzenie karmy z pałkami

● ● ● ● ● ● ● ●

Semotopowa przedkolewka ustaw dwa razy wgląd

● X ● ● ● ● ● ● ● ●

W trakcie wyścigu włącz pałkę i naciśnij **● ●**
● ● ● ● ● ● ● ● a będziesz mógł wprowadzić ponownie kody

Wprowadzenie naciśnięć semotopów

X ● ● ● ●

Odcinek karmy twego semotopu komputerem
przyciśnij **SELECT** i naciśnij **●**

Przybliżenie odcinka naciśnięć

przyciśnij **SELECT**, a słowem **L2** i **R2** be-
dziesz mógł przybliżać lub oddalać wgląd

Zmiana karmy wglądu

przyciśnij **SELECT**, a karmą karmy będziesz mógł wprowadzić ustawienia karmy

Wprowadzenie wglądu na karmę wglądu

przyciśnij **SELECT** i naciśnij **X**

Wgląd z karmy wglądu

przyciśnij **SELECT** i naciśnij **● ● ● ● ● ● ● ●**

Taki dla trybu multioygr

Podaj swoje imię jako

NOTANKS

WINTER

GAMEALL

TAKESAME

Wprowadzenie karmy wglądu

MONOPODY

Aby rozpocząć z wy-
4, 500 znaczący grę na
trzech graczach na pałce
nr 1 Gdy przyjdzie twój
kolej zbierz od trzech
innych graczy kasy Gdy przyjdzie ich kolej wy-
bierz opcję „Bankrupt” i grę dalej



Latwa akcja

Wykup jedno z wszystkich rodzajów pól, od
piwowarskiego do piwowarskiego Komputer
nie może budować domów

MONSTER RANCHER

Latwa akcja na hollywood

Latwa akcja na hollywood

Zabierz stworów do miasta
i wróć na farmę - za kar-
dym białym apasemem
Livality wrócić o pięć
punktów Nie przeszedł jednak, bo potwór na-
brał tendencji do zwrócić i naciśnięcie swoje-
go domu



Sanczyna potwór

Odcinek status Breeding 8-10, przy generow-
niu potwora wstąpił plityk od gry „Termo’s
Descent” - pojawi się tena postać z tej gry -
Ardeben

Użytkownik ducha

Użytkownik ducha jest dość trudny - udaje się go
dostać tylko za pomocą E-przypadków By mieć
swoją użyteczną, którą się ponownie wy-
zwalają

1 Potwór, którego tworzyć musi osiągnąć po-
zost 8 przed śmiercią

2 Musisz wybrać potwora, którego nie jest
ludzie, lub jest zły (E-wit) Dobry do tego celu jest
E-wit Hase-Monki

3 Podczas wychowywania, bierz potwora do-
by szybko umar

4 Użytkownik swój Breeding Style na poziomie
STRICT lub CRUEL Z pewnością kilka razy ucie-
nie z domu, albo trafi do szpitala, ale zawsze
wróć na farmę

5 Jak tylko potwór osiągnie poziom 8, otrzy-
masz ostrzeżenie od Holly, że potwór jest blisko
śmierci i niedługo powrót do „Zwłok”
Po tym ostrzeżeniu zbierz podopiecznego na
turcję karmy 8

6 Upewnij się, że przed rozpoczęciem walki,
twoj potwór jest znieczulony (Tłumi) Pozwól pro-
stownikowi znieczulić twojego potwora - twoj
podopieczny powinien umrzeć go walce Nie
wspierał mu pogrzebu

7 Zaczynaj wychowywać nowego potwora - ta-
kiego, który ma 0 let 80 Years

8 Wykupaj z nowym potworem w turcji karmy
czy E Wygraj go, a na karmę swojego stworu
powinno pojawić się czarna Jeśli jej nie ma -
nie są na udzie powinien go powrócić Rado-
ko udaje się go z pewnością naciśnięcie - powie-
niał wcześniej umierać w wyżej wymieniony
słowo karmy potwora

Użytkownik ducha

Napięcie użytku ducha - jest wyjątkowy Gdy osią-
gnie poziom 8, poczuł mu umierać - parawie,
aby naciśnięcie Breeding Style był STRICT lub CRU-
EL Nie wypieraj mu pogrzebu Teraz pójść na
targ by wybrać nowego potwora - grę ponow-
muje Ci ze już jednego miast Holly powie, że
od razu na farmie Udało Ci się zdobyć Ghoular

MORTAL KOMBAT 3

Chwil meta

Pociesz się gdy demo po-
kazuje high score naci-
śnij **● ● ● X L1 R1 L2 R2**
na drugim padzie Ca-
sami wygrywa to kilku prób



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Wybór zabawy

Wybierz Sonny w gó-
rnej postaci i naciśnij
● START



Demos do Chemikali

Wybierz Sonny kombinację klawiszy **● R1, R2, ● ●**

Demos do Mistrzostw zawodników

Wybierz Rykenta, Jaxa, Kano lub Kung Lao w
górnym padzie i naciśnij **SELECT**

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

Hasła dla pancerza

2 - THUNDER

3 - CHASE

4 - ZYSKIM

5 - JPHND

6 - RGRCS

7 - GFTJAN

8 - XJXNZT



Jako Fawstend wprowadzić kod

RUCVSE - 10 Um

GTTBHR - 1000 zyt

CRVDTB - obniżenie czołgi

ZACNRY - jeżeli zostanie zniszczony, szybko naci-
śnij **L1** by wrócić z Guan Ch, lub **L2** by wró-
cić z Shenkolem

Przebież karmy wykonać na na Scorpionu,
z odległego jednego kroku **● ● ● high Punch**

M. Foxpaw

Jeżeli chcesz zobaczyć ukryte filmy, przed-
stawiając proces kreowania wczoraj wy-
świetlonych wstawek FMV, musisz dojść do
Shenkola z co najmniej czterema umami. Ka-
dy pokonał pierwsze wcielenie Shenkolu
impulsu zerwać mu amulet, czarnownik pre-
zentujący się w północnego potwora. Normal-
nie, należałoby przed nim uciec do telepo-
nia, ponieważ na planisty rzucił oka, po-
twór wyłaje się być nie do pokonania. Jed-
nak jest możliwość pokonania go! Jed-
nym sposobem na zabicie ma obrotu,
jest użycie Polar Blast przed, był, był, High
Punch! Po wykonaniu Polar Blast musisz
użyć Ułny Jaka, że potwora karmę obrotu
w led po tej, musisz mieć co najmniej 4
umy

NEED FOR SPEED 2

Po wybraniu samochodu i tła przytrzymaj
L1, L2, R1, R2, X, X, X,
dopóki nie rozpadnie się
tło. Będzieś teraz miał
Szwedów zamiast 4.

Dodatkowe samochody
Jako hasło wpisz **LILYP**
Dodatkowe tła
Jako hasło wpisz **SHOTIME**
Szybsze przyspieszenie
Jako hasło wpisz **POWERUP**

Inne samochody

Wpisz poniższe wyrazy jako hasła. Jeśli chcesz
je używać dla dwóch graczy zserii konsolę
ka „M2” na „L2”. Karty z kodów uaktywnia
się tylko na jeden wyjazd.

ARNYME atary wyścigowy truck
SNOWME zimny wyścigowy truck
BADME Mercedes 500 SL
LCME Toyota Land Cruiser
SEMI Sam
SUSME Audiob skafelny
BUGME Volkswagen Garbus
LIMME Limuzyna
VOYME Volvo-Estate
SECTME VW Type 3
CITME Citroen 2CV
MAZME Mazda MX-5
TRAMME Tramwaj
YJME Jeep YJ
BMW BMW 5
JEPME Jeep Comanche
QUATME Audi Quattro
WAME VW Van

Dodatkowe sceny

CRAZME Mystic Peaks Cesta
STOBME Blue Mediterranean Kosi
LOGME Pacific Spine Log
STOCME Red Mediterranean Kosi
OUTHME North Country Duthouse
TREXME Monolithic Studios T-Rex
STOAME Green Mediterranean Kosi
WADOME Monolithic Studios Wagon

NEED FOR SPEED 3

W menu Game Satag
wyjdź do Option, a na-
stępnie wybierz User
Name i wprowadź jedną
z poniższych haseł

SPOILT wszystkie samochody i tła
XCNTRY trasa w kanionie
ROCKET samochód EL NINO
MOTYZ trasa Empire City
1JAGH samochód JAGUAR XJR-15
AMGAMC samochód MERCEDES BENZ CLK-OTR
SEIALL wszystkie kamery
PIEATM trasa The Roam
GLDFSH trasa Scorp 7
UNBEAN trasa Space Race

Naciśnij **START** na ekranie **RACE**, a będziesz
mógł odebrać poniższe chwały

Naciśnij i trzymaj

START + SELECT + R1 + L2
Super lasek - Naciśnij + w trakcie jazdy, a inne
pojazdy zaczynają wyślizgiwać się w powietrze

SELECT + X - stajesz się ciższy, co umowa-
lowo Ci łaskawie przezwidow
+X+X - zwinione gry o jasność 20%
+R1+L2 - w trybie HOT PURSUIT ginasze
będą miewać z innymi skocznymi
+R2+L1 - w trybie HOT PURSUIT ginasze
będą miewać po niemiach
+R2+L1 - w trybie HOT PURSUIT ginasze
będą miewać po hasełach
+R2+L1 - w trybie HOT PURSUIT ginasze
będą miewać go wokół
+R2+L1 - w trybie HOT PURSUIT ginasze
będą miewać po francusku

N-4 70

Hasła do wpisania

STANLEY Puchar Stanleya PMV
NHLKID Młoci-gracie
BIGBO Dłubi-gracie
BRAND Dłubi-gracie
EASAO EA Bonus Team
PLAYTIME Dłubi-Gracie-Młoci-gracie

NIGHTMARE CREATURES

Chest Menu

Jako Password podaj
+ + + + +
naciśnij **START** Wejdź
do **START GAME**, a po-
jawia się chest menu, w
którym możesz uzyskać nieskończoność konty-
nuacji i broni, rozpocząć grę pod postacią po-
twora i wybrać poziom

Droga samochodu

Aby zamianować potwora w ich młociach odpowie-
dnie, na ekranie tytułowym wprowadź kod wybo-
ru poziomu **L1, L1, L2, R1, R1, R2, SELECT**
Pownienas usłyszeć dźwięk. Teraz wprowadź
kod **L2, L2, R1, R1, L1, R2, SELECT** - także
pownienas usłyszeć dźwięk. Powyżej LEVEL
SELECT pojawi się opcja **REDUCE**. Ustaw ją na
ON i rozpocznij rasz niewyślizgi

Wybór ginasze

Na ekranie opcji klikaj **L1, L1, L2, R1, R1, R2, SELECT**

Po kliknięciu powyższego linku możesz jeszcze
odebrać poniższe kody

Nieskończoność konty i broni
L1, R2, R1, L2, SELECT

Rezerwa przyspieszenia
L1, R1, L2, R2, SELECT

Jako hasło do wybo-
L2, R1, L1, R2, L1, R1, SELECT

Hasła do dostarczenia poniższych

2 + + + + +
3 + + + + +
4 + + + + +
5 + + + + +
6 + + + + +
7 + + + + +
8 + + + + +
9 + + + + +
10 + + + + +
11 + + + + +
12 + + + + +
13 + + + + +

14 + + + + +
15 + + + + +
16 + + + + +
17 + + + + +
18 + + + + +
19 + + + + +
20 + + + + +

Szybsze Rase

Kiedy wchodzisz do pomieszczenia z symple
zawiesz ogniem atakując naobit pięć ko-
łami. Zanim się miewasz lub kłami i zwal na
wjeżdż. Naciśnij prz. atak. to używając prz. at-
k. **L1** lub **R1**, by przeszedł się do następn-
ego kolumny i atak. Jeśli prz. atak. to wystrzelają-
cego słońca, waz nie zdąży znowu ogniem. Po tym
jak wszystkie kolumny upadną, nie będzie już
ognia, a waz zacznie lasek. Gdy skaknie, od-
skocci od niego do pomocy przysiadów **L1** lub **R1**
Kiedy zacznie tward się wkoło zastawia go wko-
ło. Po czarnach, jego kłami uderzeniach waz ag-
nie

NOVASTORM

W high score wpisze się
jako „TWIRLY” i gdzie
„+” to spójnie. Teraz
możesz wybrać każdy
poziom w głównym
menu

NUCLEAR STRIKE

Kody do pomieszczenia

2 Cuthroste
3 Countdown
4 Plutonium
5 Pusan
6 Armageddon

Jako Password podaj

LEZARUS nieskończoność był
LIGHTING bonusowy poziom
EAGLEEYE wrogowie nie potrafią strzelać
WARFORRE słońca pojeżdż
WARRIOR dostarczą dodatkowe podjęty
PHOENIX dostają cztery dodatkowe podjęty
MPO redukują zużycie paliwa

DODOWORLD: AMF'S OODYSEE

Podświetl **OPTION** w
menu głównym i wybo-
rą poniższe czynności

Haseł

Trzymając **R1** naciśnij
+ + + + +

Wybór poziomu

Trzymając **R1** naciśnij + + + + +

Hasła do zapisywania nazwy „główny”

Trzymając **R1** naciśnij **G.A. + + + + +**

Wybór poziomu

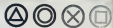
W menu głównym przytrzymaj klawisz **R1** i
walcij + + + + +

Wybór poziomu

Przytrzymaj **R1** naciśnij + + + + +

Dodatkowe efekty przy startowaniu

W trakcie gry, przytrzymaj klawisz **R1** walcij +,
+ + + + +. Aby puścić z tyłu silnik gazu przy
każdej przerwie (powierzchnia młoci)



REBOOT

Gdy jako Chris. W głównym menu nacisnąć
 + + + + + L1 R1 + + + + +

Przełączenie między trybami.
 W głównym menu nacisnąć + L1, R1, + + + + L1 R1, + + + +

Definity.
 W głównym menu nacisnąć + R1 + + + + L1 R2 + + + +

RE-LOADED

Power-up bonus.
 W czasie jazdy przytrzymać L1 L2 przez 10 sekund, cagle kryjąc się przed naciśnięciem + + + + +
 Opcja dostępna w późniejszym etapie gry

Gdy jako Frank.
 Naciśnięcie M1 nacisnąć L1 + R1 + + + + R1 + L1 L2. Nad Sister Maggie pojawi się czerwony balonik. Przekręć ten balonik i będziesz mógł grać Frankiem

RESIDENT EVIL

Super power gun.
 Jak dotrzeć do piętego zombaka na pierwszym poziomie, przewrócić go na podłogę bez zabicia. Będzie uwalniał tęgą przesiadkę, a on dwójka Twoją nogę. Jeśli odwrócisz mu głowę przy masie Skull Key, który dozwoli skryć się nieznajomy pomieszczeniu. Wtedy znajdziesz wspomniany gun. Ten kod działa tylko w następnych wersjach gry

Wystrzela broń.
 Kiedy posiadasz się ekran tytułowy nacisnąć + + + + +. Jeśli zrobisz to poprawnie użyjesz go tylko. Porozmawiaj z gry nacisnąć START X, X, X, X. START będzie miał wystrzelać broń, łącznie z ułtym modatorem plommu. Ten kod działa tylko w niektórych wersjach gry

Zmiana ubioru.
 Przejść go i wybrać wyciżyć i począł na napis: "You have got the special key". Zapisz stan i zjedź go. Idź do policji z dużym łutem i otwórz drzwi z tyłu. Otwórz szafę i zmień ubiór

Rocked Launcher.
 Musisz jedynie przejść grę w czasie krótkim na trzy godziny

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Wielek, awansu w grze ADVANCED.
 Na ekranie wyboru trybu gry podświetlić opcję ADVANCED. Naciśnięcie + trzymać w palcu aż naciśnięcie przycisku na ekranie. Teraz dość zbliżyć, amunicji zostanie podświetlona - np. magazynki do pistoletu będą podświetlane 15, a do 30 sztuk amunicji

SMG z wystrzela rakiet z nieskończoną amunicją.
 Przejść grę jako Chris w czasie krótkim nie 3

godziny i wróć do łóżka. Rozpocznij nową grę naciśnięciem z tego save'a, a w inwentarze Chrisa znajdziesz wyrzutek rakiet

Szef z Głównym Pyłotem z nieskończoną amunicją.
 Skończ grę, rezygnując z tego save'a. W inwentarze Chrisa znajdziesz wyrzutek rakiet. Następnie Jili i Rebecca, natomiast Jili i Chris i Banquet i wróć do łóżka. Rozpocznij grę od tego save'a, a w inwentarze znajdziesz Coli Pyłot

Ustawienie dema Resident Evil 2.
 Na ekranie tytułowym podświetlić NEW GAME, nacisnąć + trzymać w palcu, aż pojawi się dwa nowe opcje - ROOKIE i NORMAL

RESIDENT EVIL 2

Dodatkowe stopa.
 Rozpocznij grę na poziomie NORMAL i dojdź do posterunku policji na podłogę. Następnie dojdź do posterunku. W sklepie przed głównym wejściem powiemus zbierać Zombaka w stroju ochronnym - jest to znany z pierwszego części RE człowiek S.T.A.R.S., pilot helikoptera - Brad Vickers. Jeśli on opęta do zabicia ichy, że wle ci się sprzyknie. Wtedy go zabić i zabrać go z niego. Wtedy napiszemy dodatkową jakkolwiek broń i z poziomu S.T.A.R.S. i dopiero wtedy go kupisz. Przy jego ciele znajdziesz SPECIAL KEY - użyj go na szafce w pomieszczeniu z bronią i otrzymasz do prawne. Claret nie 1. i 2. i 3. i 4. i 5. i 6. i 7. i 8. i 9. i 10. i 11. i 12. i 13. i 14. i 15. i 16. i 17. i 18. i 19. i 20. i 21. i 22. i 23. i 24. i 25. i 26. i 27. i 28. i 29. i 30. i 31. i 32. i 33. i 34. i 35. i 36. i 37. i 38. i 39. i 40. i 41. i 42. i 43. i 44. i 45. i 46. i 47. i 48. i 49. i 50. i 51. i 52. i 53. i 54. i 55. i 56. i 57. i 58. i 59. i 60. i 61. i 62. i 63. i 64. i 65. i 66. i 67. i 68. i 69. i 70. i 71. i 72. i 73. i 74. i 75. i 76. i 77. i 78. i 79. i 80. i 81. i 82. i 83. i 84. i 85. i 86. i 87. i 88. i 89. i 90. i 91. i 92. i 93. i 94. i 95. i 96. i 97. i 98. i 99. i 100. i 101. i 102. i 103. i 104. i 105. i 106. i 107. i 108. i 109. i 110. i 111. i 112. i 113. i 114. i 115. i 116. i 117. i 118. i 119. i 120. i 121. i 122. i 123. i 124. i 125. i 126. i 127. i 128. i 129. i 130. i 131. i 132. i 133. i 134. i 135. i 136. i 137. i 138. i 139. i 140. i 141. i 142. i 143. i 144. i 145. i 146. i 147. i 148. i 149. i 150. i 151. i 152. i 153. i 154. i 155. i 156. i 157. i 158. i 159. i 160. i 161. i 162. i 163. i 164. i 165. i 166. i 167. i 168. i 169. i 170. i 171. i 172. i 173. i 174. i 175. i 176. i 177. i 178. i 179. i 180. i 181. i 182. i 183. i 184. i 185. i 186. i 187. i 188. i 189. i 190. i 191. i 192. i 193. i 194. i 195. i 196. i 197. i 198. i 199. i 200. i 201. i 202. i 203. i 204. i 205. i 206. i 207. i 208. i 209. i 210. i 211. i 212. i 213. i 214. i 215. i 216. i 217. i 218. i 219. i 220. i 221. i 222. i 223. i 224. i 225. i 226. i 227. i 228. i 229. i 230. i 231. i 232. i 233. i 234. i 235. i 236. i 237. i 238. i 239. i 240. i 241. i 242. i 243. i 244. i 245. i 246. i 247. i 248. i 249. i 250. i 251. i 252. i 253. i 254. i 255. i 256. i 257. i 258. i 259. i 260. i 261. i 262. i 263. i 264. i 265. i 266. i 267. i 268. i 269. i 270. i 271. i 272. i 273. i 274. i 275. i 276. i 277. i 278. i 279. i 280. i 281. i 282. i 283. i 284. i 285. i 286. i 287. i 288. i 289. i 290. i 291. i 292. i 293. i 294. i 295. i 296. i 297. i 298. i 299. i 300. i 301. i 302. i 303. i 304. i 305. i 306. i 307. i 308. i 309. i 310. i 311. i 312. i 313. i 314. i 315. i 316. i 317. i 318. i 319. i 320. i 321. i 322. i 323. i 324. i 325. i 326. i 327. i 328. i 329. i 330. i 331. i 332. i 333. i 334. i 335. i 336. i 337. i 338. i 339. i 340. i 341. i 342. i 343. i 344. i 345. i 346. i 347. i 348. i 349. i 350. i 351. i 352. i 353. i 354. i 355. i 356. i 357. i 358. i 359. i 360. i 361. i 362. i 363. i 364. i 365. i 366. i 367. i 368. i 369. i 370. i 371. i 372. i 373. i 374. i 375. i 376. i 377. i 378. i 379. i 380. i 381. i 382. i 383. i 384. i 385. i 386. i 387. i 388. i 389. i 390. i 391. i 392. i 393. i 394. i 395. i 396. i 397. i 398. i 399. i 400. i 401. i 402. i 403. i 404. i 405. i 406. i 407. i 408. i 409. i 410. i 411. i 412. i 413. i 414. i 415. i 416. i 417. i 418. i 419. i 420. i 421. i 422. i 423. i 424. i 425. i 426. i 427. i 428. i 429. i 430. i 431. i 432. i 433. i 434. i 435. i 436. i 437. i 438. i 439. i 440. i 441. i 442. i 443. i 444. i 445. i 446. i 447. i 448. i 449. i 450. i 451. i 452. i 453. i 454. i 455. i 456. i 457. i 458. i 459. i 460. i 461. i 462. i 463. i 464. i 465. i 466. i 467. i 468. i 469. i 470. i 471. i 472. i 473. i 474. i 475. i 476. i 477. i 478. i 479. i 480. i 481. i 482. i 483. i 484. i 485. i 486. i 487. i 488. i 489. i 490. i 491. i 492. i 493. i 494. i 495. i 496. i 497. i 498. i 499. i 500. i 501. i 502. i 503. i 504. i 505. i 506. i 507. i 508. i 509. i 510. i 511. i 512. i 513. i 514. i 515. i 516. i 517. i 518. i 519. i 520. i 521. i 522. i 523. i 524. i 525. i 526. i 527. i 528. i 529. i 530. i 531. i 532. i 533. i 534. i 535. i 536. i 537. i 538. i 539. i 540. i 541. i 542. i 543. i 544. i 545. i 546. i 547. i 548. i 549. i 550. i 551. i 552. i 553. i 554. i 555. i 556. i 557. i 558. i 559. i 560. i 561. i 562. i 563. i 564. i 565. i 566. i 567. i 568. i 569. i 570. i 571. i 572. i 573. i 574. i 575. i 576. i 577. i 578. i 579. i 580. i 581. i 582. i 583. i 584. i 585. i 586. i 587. i 588. i 589. i 590. i 591. i 592. i 593. i 594. i 595. i 596. i 597. i 598. i 599. i 600. i 601. i 602. i 603. i 604. i 605. i 606. i 607. i 608. i 609. i 610. i 611. i 612. i 613. i 614. i 615. i 616. i 617. i 618. i 619. i 620. i 621. i 622. i 623. i 624. i 625. i 626. i 627. i 628. i 629. i 630. i 631. i 632. i 633. i 634. i 635. i 636. i 637. i 638. i 639. i 640. i 641. i 642. i 643. i 644. i 645. i 646. i 647. i 648. i 649. i 650. i 651. i 652. i 653. i 654. i 655. i 656. i 657. i 658. i 659. i 660. i 661. i 662. i 663. i 664. i 665. i 666. i 667. i 668. i 669. i 670. i 671. i 672. i 673. i 674. i 675. i 676. i 677. i 678. i 679. i 680. i 681. i 682. i 683. i 684. i 685. i 686. i 687. i 688. i 689. i 690. i 691. i 692. i 693. i 694. i 695. i 696. i 697. i 698. i 699. i 700. i 701. i 702. i 703. i 704. i 705. i 706. i 707. i 708. i 709. i 710. i 711. i 712. i 713. i 714. i 715. i 716. i 717. i 718. i 719. i 720. i 721. i 722. i 723. i 724. i 725. i 726. i 727. i 728. i 729. i 730. i 731. i 732. i 733. i 734. i 735. i 736. i 737. i 738. i 739. i 740. i 741. i 742. i 743. i 744. i 745. i 746. i 747. i 748. i 749. i 750. i 751. i 752. i 753. i 754. i 755. i 756. i 757. i 758. i 759. i 760. i 761. i 762. i 763. i 764. i 765. i 766. i 767. i 768. i 769. i 770. i 771. i 772. i 773. i 774. i 775. i 776. i 777. i 778. i 779. i 780. i 781. i 782. i 783. i 784. i 785. i 786. i 787. i 788. i 789. i 790. i 791. i 792. i 793. i 794. i 795. i 796. i 797. i 798. i 799. i 800. i 801. i 802. i 803. i 804. i 805. i 806. i 807. i 808. i 809. i 810. i 811. i 812. i 813. i 814. i 815. i 816. i 817. i 818. i 819. i 820. i 821. i 822. i 823. i 824. i 825. i 826. i 827. i 828. i 829. i 830. i 831. i 832. i 833. i 834. i 835. i 836. i 837. i 838. i 839. i 840. i 841. i 842. i 843. i 844. i 845. i 846. i 847. i 848. i 849. i 850. i 851. i 852. i 853. i 854. i 855. i 856. i 857. i 858. i 859. i 860. i 861. i 862. i 863. i 864. i 865. i 866. i 867. i 868. i 869. i 870. i 871. i 872. i 873. i 874. i 875. i 876. i 877. i 878. i 879. i 880. i 881. i 882. i 883. i 884. i 885. i 886. i 887. i 888. i 889. i 890. i 891. i 892. i 893. i 894. i 895. i 896. i 897. i 898. i 899. i 900. i 901. i 902. i 903. i 904. i 905. i 906. i 907. i 908. i 909. i 910. i 911. i 912. i 913. i 914. i 915. i 916. i 917. i 918. i 919. i 920. i 921. i 922. i 923. i 924. i 925. i 926. i 927. i 928. i 929. i 930. i 931. i 932. i 933. i 934. i 935. i 936. i 937. i 938. i 939. i 940. i 941. i 942. i 943. i 944. i 945. i 946. i 947. i 948. i 949. i 950. i 951. i 952. i 953. i 954. i 955. i 956. i 957. i 958. i 959. i 960. i 961. i 962. i 963. i 964. i 965. i 966. i 967. i 968. i 969. i 970. i 971. i 972. i 973. i 974. i 975. i 976. i 977. i 978. i 979. i 980. i 981. i 982. i 983. i 984. i 985. i 986. i 987. i 988. i 989. i 990. i 991. i 992. i 993. i 994. i 995. i 996. i 997. i 998. i 999. i 1000. i 1001. i 1002. i 1003. i 1004. i 1005. i 1006. i 1007. i 1008. i 1009. i 1010. i 1011. i 1012. i 1013. i 1014. i 1015. i 1016. i 1017. i 1018. i 1019. i 1020. i 1021. i 1022. i 1023. i 1024. i 1025. i 1026. i 1027. i 1028. i 1029. i 1030. i 1031. i 1032. i 1033. i 1034. i 1035. i 1036. i 1037. i 1038. i 1039. i 1040. i 1041. i 1042. i 1043. i 1044. i 1045. i 1046. i 1047. i 1048. i 1049. i 1050. i 1051. i 1052. i 1053. i 1054. i 1055. i 1056. i 1057. i 1058. i 1059. i 1060. i 1061. i 1062. i 1063. i 1064. i 1065. i 1066. i 1067. i 1068. i 1069. i 1070. i 1071. i 1072. i 1073. i 1074. i 1075. i 1076. i 1077. i 1078. i 1079. i 1080. i 1081. i 1082. i 1083. i 1084. i 1085. i 1086. i 1087. i 1088. i 1089. i 1090. i 1091. i 1092. i 1093. i 1094. i 1095. i 1096. i 1097. i 1098. i 1099. i 1100. i 1101. i 1102. i 1103. i 1104. i 1105. i 1106. i 1107. i 1108. i 1109. i 1110. i 1111. i 1112. i 1113. i 1114. i 1115. i 1116. i 1117. i 1118. i 1119. i 1120. i 1121. i 1122. i 1123. i 1124. i 1125. i 1126. i 1127. i 1128. i 1129. i 1130. i 1131. i 1132. i 1133. i 1134. i 1135. i 1136. i 1137. i 1138. i 1139. i 1140. i 1141. i 1142. i 1143. i 1144. i 1145. i 1146. i 1147. i 1148. i 1149. i 1150. i 1151. i 1152. i 1153. i 1154. i 1155. i 1156. i 1157. i 1158. i 1159. i 1160. i 1161. i 1162. i 1163. i 1164. i 1165. i 1166. i 1167. i 1168. i 1169. i 1170. i 1171. i 1172. i 1173. i 1174. i 1175. i 1176. i 1177. i 1178. i 1179. i 1180. i 1181. i 1182. i 1183. i 1184. i 1185. i 1186. i 1187. i 1188. i 1189. i 1190. i 1191. i 1192. i 1193. i 1194. i 1195. i 1196. i 1197. i 1198. i 1199. i 1200. i 1201. i 1202. i 1203. i 1204. i 1205. i 1206. i 1207. i 1208. i 1209. i 1210. i 1211. i 1212. i 1213. i 1214. i 1215. i 1216. i 1217. i 1218. i 1219. i 1220. i 1221. i 1222. i 1223. i 1224. i 1225. i 1226. i 1227. i 1228. i 1229. i 1230. i 1231. i 1232. i 1233. i 1234. i 1235. i 1236. i 1237. i 1238. i 1239. i 1240. i 1241. i 1242. i 1243. i 1244. i 1245. i 1246. i 1247. i 1248. i 1249. i 1250. i 1251. i 1252. i 1253. i 1254. i 1255. i 1256. i 1257. i 1258. i 1259. i 1260. i 1261. i 1262. i 1263. i 1264. i 1265. i 1266. i 1267. i 1268. i 1269. i 1270. i 1271. i 1272. i 1273. i 1274. i 1275. i 1276. i 1277. i 1278. i 1279. i 1280. i 1281. i 1282. i 1283. i 1284. i 1285. i 1286. i 1287. i 1288. i 1289. i 1290. i 1291. i 1292. i 1293. i 1294. i 1295. i 1296. i 1297. i 1298. i 1299. i 1300. i 1301. i 1302. i 1303. i 1304. i 1305. i 1306. i 1307. i 1308. i 1309. i 1310. i 1311. i 1312. i 1313. i 1314. i 1315. i 1316. i 1317. i 1318. i 1319. i 1320. i 1321. i 1322. i 1323. i 1324. i 1325. i 1326. i 1327. i 1328. i 1329. i 1330. i 1331. i 1332. i 1333. i 1334. i 1335. i 1336. i 1337. i 1338. i 1339. i 1340. i 1341. i 1342. i 1343. i 1344. i 1345. i 1346. i 1347. i 1348. i 1349. i 1350. i 1351. i 1352. i 1353. i 1354. i 1355. i 1356. i 1357. i 1358. i 1359. i 1360. i 1361. i 1362. i 1363. i 1364. i 1365. i 1366. i 1367. i 1368. i 1369. i 1370. i 1371. i 1372. i 1373. i 1374. i 1375. i 1376. i 1377. i 1378. i 1379. i 1380. i 1381. i 1382. i 1383. i 1384. i 1385. i 1386. i 1387. i 1388. i 1389. i 1390. i 1391. i 1392. i 1393. i 1394. i 1395. i 1396. i 1397. i 1398. i 1399. i 1400. i 1401. i 1402. i 1403. i 1404. i 1405. i 1406. i 1407. i 1408. i 1409. i 1410. i 1411. i 1412. i 1413. i 1414. i 1415. i 1416. i 1417. i 1418. i 1419. i 1420. i 1421. i 1422. i 1423. i 1424. i 1425. i 1426. i 1427. i 1428. i 1429. i 1430. i 1431. i 1432. i 1433. i 1434. i 1435. i 1436. i 1437. i 1438. i 1439. i 1440. i 1441. i 1442. i 1443. i 1444. i 1445. i 1446. i 1447. i 1448. i 1449. i 1450. i 1451. i 1452. i 1453. i 1454. i 1455. i 1456. i 1457. i 1458. i 1459. i 1460. i 1461. i 1462. i 1463. i 1464. i 1465. i 1466. i 1467. i 1468. i 1469. i 1470. i 1471. i 1472. i 1473. i 1474. i 1475. i 1476. i 1477. i 1478. i 1479. i 1480. i 1481. i 1482. i 1483. i 1484. i 1485. i 1486. i 1487. i 1488. i 1489. i 1490. i 1491. i 1492. i 1493. i 1494. i 1495. i 1496. i 1497. i 1498. i 1499. i 1500. i 1501. i 1502. i 1503. i 1504. i 1505. i 1506. i 1507. i 1508. i 1509. i 1510. i 1511. i 1512. i 1513. i 1514. i 1515. i 1516. i 1517. i 1518. i 1519. i 1520. i 1521. i 1522. i 1523. i 1524. i 1525. i 1526. i 1527. i 1528. i 1529. i 1530. i 1531. i 1532. i 1533. i 1534. i 1535. i 1536. i 1537. i 1538. i 1539. i 1540. i 1541. i 1542. i 1543. i 1544. i 1545. i 1546. i 1547. i 1548. i 1549. i 1550. i 1551. i 1552. i 1553. i 1554. i 1555. i 1556. i 1557. i 1558. i 1559. i 1560. i 1561. i 1562. i 1563. i 1564. i 1565. i 1566. i 1567. i 1568. i 1569. i 1570. i 1571. i 1572. i 1573. i 1574. i 1575. i 1576. i 1577. i 1578. i 1579. i 1580. i 1581. i 1582. i 1583. i 1584. i 1585. i 1586. i 1587. i 1588. i 1589. i 1590. i 1591. i 1592. i 1593. i 1594. i 1595. i 1596. i 1597. i 1598. i 1599. i 1600. i 1601. i 1602. i 1603. i 1604. i 1605. i 1606. i 1607. i 1608. i 1609. i 1610. i 1611. i 1612. i 1613. i 1614. i 1615. i 1616. i 1617. i 1618. i 1619. i 1620. i 1621. i 1622. i 1623. i 1624. i 1625. i 1626. i 1627. i 1628. i 1629. i 1630. i 1631. i 1632. i 1633. i 1634. i 1635. i 1636. i 1637. i 1638. i 1639. i 1640. i 1641. i 1642. i 1643. i 1644. i 1645. i 1646. i 1647. i 1648. i 1649. i 1650. i 165

głedni się uważnie obrócić za barkiem. Muzyk wkręca do meluchnego otworu po lewej. Wtedy przełącznik. Ukryty pokój jak zwykle znajduje się nie regularnie z kwaterami popchnij go. Wtedy do środka. Jako że w pomieszczeniu nie ma wyjścia użyj zakłóceń z kartą na pejsach. Na stole znajduje się laska woodoo, zmniejsz ją drewnianym miełkiem i raz jeszcze użyj zakłóceń. Wtedy stół z młotkiem z prawej półki. Ponownie użyj zakłóceń na pejsach, tenraz udeś się na czubek głowy. Użyj zakłóceń na oknie i wróć do drugiego domu. Teraz możesz spokojnie udać się do kołbeli i położyć się spać.

Grzeź 3.

Musisz przygotować się do zrobienia srebrnej kuli. W sklepie z bronią przynajmniej się zdołasz pojemnikowi. Wtedy kapturę i przyciągaj ją (to instrukcja jak zrobić srebrną kulę) kup formę do odlewania kuli. Z broni walczyć nie należy, na ziołach, z pokojem na dole walczyć. Włóż kaptur do pokoju w domu koczowniczym jest krzyżostaw kula, zmniejsz ją drewnianym miełkiem. Przecież przynajmniej masz dołóż do ilony z obroni na dalekim końcu. Spójrz na drzewy obrazek na brame, to ten sam, który jest na monocy ze studni. Wtedy ję człowiekiem za bramę (przez to male obroni w brame). Pogadaj ze staruszkiem. Kłóć na „silver”. Wtedy relikwiarz po lewej stronie. Używając laski wędz do kopalni (zapal ją zapalnikami mocz jasną). Aby porządek przez przepaść pokój lę z hakiem. Teraz ję na deskę ponad przepaść. Dyndając na linie dorazisz się na drugą stronę. Wtedy czarny jest zielonym światełkiem, półkę czasów nie grozić - pojawi się białe wół. Porozmawiaj z nim i poproś o pomoc. Wtedy dynamit z pomieszczenia ze szlabem i zapali go. Wróć po do wółta i popchnij w stronę szlabu - nie doroz już swoich trzech grozy. Włóż zakłóceń tam, musisz wykopać sobie wyjście. Policz coś inne i tym ję (poskut się tym narzędziem).

W miejscu wół z budynku po lewej stronie (na lewym średnim), zabij go tak by nie widział jak wchodzić od przodu. Wtedy Spójrz przez szlabosk. Udeś się na stację i dalej do pocągu. Wtedy węgiel i chłódz pac, dołóż węgiel i zapali palenisko. Srebro wół do rondo, a ten do pieca. Aby go wycofnąć użyj szczyptki. Zalej formę do odlewania kuli. Aby oszczędzić pokój się z szablami i jego kłóćnie musisz znieść wprost głowę. Lude w stółach po prawej muszą dostać dwie kule. Udeś się tenraz do kołbeli, wyjdź do sekretnego pokój. Dynamitem rozwin pomieszczenie laski się to automatycznie jeśli masz dynamit. Użyj zakłóceń na pejsach by znieść się przy obroni. Wtedy doświaku. Porozmawiaj kula w głowę wszystkich porażonych laski. Aby ocalić, rozprzecz się z klarykami pocągu po srebrnej kuli w otwarte usta i już możesz odebrać laski zakłóceń grę.

SIM CITY 2000

Dodatkowe uwagi.

Przedtem jakiś miano albo znowu nowe, w grze wyłazi City Info (tak dok. Na Budget Screen przyciągnij: R1 i nacisnij X, ●, ●, ● puść R1. Przyciągnij: L1 i nacisnij X, ●, ●, ● puść L1. Przyciągnij: R1 i nacisnij X, ●, ●, ● puść R2. W końcu, przyciągnij: L2 i nacisnij X, ●, ●, ● puść L2. Jako potwierdzenie prawdziwego wprowadzenia kodu powinieliśmy usłyszeć dźwięk. Masz milion.



SKELTON WARRIORS

Powinno być narysowane
wtedy walczyć podciąg paucy.



● ● ● ● ● X
● ● ● ● ● ● ● ●
● ● ● X ● ● ● ●

niezręczalność
super miecz
niekolejne hawtstones

Wybór poziomów.

▲ ● ● ● ● ● ● ● Wybory poziomów będzie
tenraz można dokonać w opcjach.)

SKULL MONKEYS

Tamto pomom.

Jako Pasword poda
X X X X X X X X R1 R1 L1 L1
a dorazisz epokod SKULLMONKEY GATES



Deluzja mode.

W czasie paucy przyciągnij: START i SELECT
możesz tenraz nacisnąć następujące przyciski aby
usłyszeć zadany efekt

L1 słow moien

L2 stop

R2 wybór poziomu

● dzwina maza

● Haki, 90 zyt, 3 1970-ilo, 3 zwiries, 7 specjalnych broni i 20 kul

▲ współrzędne mapy, możesz włączyć dźwięk

Po puzczeniu: START i SELECT wróć do gry

W trybie wyboru poziomu są 2 strony opcji, możesz zobaczyć wszystkie wtry i outra oraz wszystkie wersje FMV

Maximum Phat Mead.

R1, ● + L1, L1, ● + SELECT

Maximum Balem.

● ● ● R2, ● + SELECT SELECT

Maximum Phoenix Blend.

● ● ● R2 + SELECT ● ● ●

Shoot head.

● ● ● ● ● ● ● ●

Shield.

R2, ● ● ● ● ● ● ● ●

Cute Cue.

R1, ● ● R2 R2 ● ● SELECT

Universe Enema.

● ● ● ● SELECT, SELECT, SELECT

Supernelle.

R1, ● ● ● L1 ▲ R2, SELECT

Paase Klaymen.

L2, ● ● R2 ● ● ● ●

Color Kalyman.

L2 ● ● ● SELECT, L2 ● ●

Psycho Klaymen.

● ● ● L2 ● ● ● SELECT

Zwiniene.

L1 ▲ ● ● R2 ● R1, ● ● R2

Super zabytki Klaymen.

● ● R2 ● R1, ● ● R2

Maki Klaymen.

R1 ● ● ● R1 ● ● ●

Ukryta oszom.

Aby uzyskać dostęp do ukrytego poziomu i zacząć po 3 86 zyciami udeś się do ekranu wprowadzenia hasła i nacisnij
R1 L1 R2 L2 R1 L1 R2 L2 R1, L1, L2
Jeśli wykonałeś to poprawnie usłyszysz dźwięk.

Enza potworny dźwięk.

W czasie paucy nacisnij: R2 ● ● ● ● ● ● ● ●

Hasło do firmikow.

1 ● ● L1 X ● ● ● X X X L1, R1

2 ● ● R1 ● ● L1

3 X R2 ● ● X

4 ● ● R1 ● ● X X ● ●

5 X ● ● X X R1 ● ● ● L1 X

Kody do poziomów - bardzo duże kłóćnie zyt

YNYT Wzrost - 40 zyt.

X ● ● X ● ● ● ● ● ● ● ●

YNYT Mroze - 72 zyt.

X L2 ● ● R1 L1 X L2 ● ● L1 ● ● R1

YNYT Enza - 10 zyt.

YNYT Enza - 10 zyt. ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

YNYT Enza - 66 zyt.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Elevated Structure of Terror - 74 zyt.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Evil Enema #9 - 47 zyt.

R2, R2 ▲ L2 L1, R1 R2 L2 L1 R2, ▲ X

Evil Enema #1 - 60 zyt.

L1, R2 R1 L2 L1, R1, L2 R2, L1, R1 R2 L2

Monkey Maze - 23 zyt.

R2 R1, L1, R2 R1, L2 L1, R1, L2 L1 R2 L2

Glen Ynto - 22 zyt.

R2, R1 L2 R1, L1 X L2 L1 X ▲ L2 L1

Sharda - 71 zyt.

R2 R1 ● L2 R2 L2 R1, L1 R2 ▲ L2 ●

Cashe De Los Muertos - 62 zyt.

R2 L2 L1, R2 L2 R1 L1 R2 L2 L1 R2 L2

Kłóć - 55 zyt.

R2 L1 R1 L2 L1, R1 R2 L2 L1, R2 R1 L2

Warm Graveyard - 30 zyt.

R1 R2 L2 R2 R1 ● ● L1 X ● ●

Monk Rushmore - 21 zyt.

R2 L2 R1 L1, R2 R1 X, L1, R2 L2 X

Monk Rushmore - 55 zyt.

R2 L1 R1 L2 X ● X R2 L2 L1, R1 R2

Skullmonkeys Gate - 64 zyt.

R1 L1 R2 L2 L1, R2 L2 R2 L2 L1 R2 L2

Skullmonkeys Gate - 61 zyt.

L2 R2 L1 R2 L1 R1 R2 L2 L1 X R2 X

Skullmonkeys Gate - 64 zyt.

L1, R1 L2 R2 R1 L1, L2 R2 R1 L2, R2 R1

Machine Room
W0W0C 030GP R0F3L M005

Tubes
0WV1L 030GP R0F3L 0T103

Mechanical Arm
0WV1L 030GP R0F3Q 10J04

City
Down the Street
0WV1L 030GP R0F3L R0004

Side Of Building
0S0X0 030GP R0F3L R0004

Part
0WV1T 030GP R0F30 0L003

Under the Sheet
0Y000 030GP R0F3V 00000

Along the Street
0Y000 030GP R0F3Q 0K0T3

Museum
Droopy Castle
0Y000 030GP R0F30 0P0C3

Volcano
0Y000 030GP R0F30 0P0C3

Dresses Bones
0Y000 030GP R0F3Q 0S004

Model City
0Y000 030GP R0F31 00001

Temple
0Y000 030GP R0F3Q 0S004

Museum Room
0Y000 030GP R0F30 0T004

Street
The wells
0Y000 030GP R0F3Q 0S0C1

Along the Sewer
0Y000 030GP R0F3L 0C000

Food Carton
0Y000 030GP R0F31 0C0C3

Up the Well
0Y000 030GP R0F3Q 0S0C1

Ryan's World
0Y000 030GP R0F3V 0C001

End Lab
Circuit Board
0Y000 030GP R0F3L 0C000

Lab Top
0Y000 030GP R0F3V 0C001

Head Drives
0Y000 030GP R0F3V 0C001

Brian's Potty
0Y000 030GP R0F3V 0C001

On the Ceiling
0Y000 030GP R0F3V 0C001

Kip's Bones
0Y000 030GP R0F3V 0C001

Brain Bones
0Y000 030GP R0F3V 0C001

SPYRO THE DRAGON

Główna scena. Czekaj
Benedict. 3.
Kiedy na ekranie pojawi się napis „Press Start”, nacisnąć L1+▲



Double Supercharge w Wiosnie Piel.
Ustaw Spyra zgodnie ze strzałkami wskazującymi do pierwszych gór. Zbiegnij w dół, a wtedy Spyro zmieni się na żółte. Potem podczas Supercharge, skopiuj w prawo i zbiegnij z kolejnych gór ze strzałkami. Stopy Spyra powinny zrobić się pomarańczowe. Dzięki temu możesz dostać się do kilku trudnych miejsc na tym poziomie.

Bramy do poziomów.
Aby znaleźć bramy do poziomów z latarniami na kładkach, musisz się do ponikłych włazów.

Amara - Skocz na wszystkie 5 kamieni w odpowiednim niedaleko początku. Pojawi się „Sunny Fight”.

Przebieg Krasnala - Umyj strzałki w pobliżu poziomu „Dr. Shamp” i znowy idź na dużą skalę.

Magia Crafters - Brama jest obok smoka w miejscu, do którego dostajesz się przez jakinę w pobliżu miejsca supercharge.

Basen Nialam - Skocz na pełn drzewa w pobliżu wielkiego budynku ze statkiem. Obok niego jest smok.

Drzewo Wiosny - Idź do trojaka tego świata i znowy skocz strażniczkę przy schodach. Wejdź po nich i po kilku skokach znajdziesz bramę.

Ukryte klejnoty w Basen Nialam.
Aby zdobyć trudno dostępne klejnoty, smoka i ródzów z 20 klejnotami, idź na zielonym ródzów (jak przez okno, trzymając się lewej na początku poziomu). Poprowadź Cię przez niego Supercharge. Aby zdobyć resztę klejnotów, znowu przejdź okno i idź w prawo i znowu z platformy w dół do czerwonego ródzowa. Który poprowadzi Cię przez następny serię supercharge. Aby wejść do skarbca Nialam pobierz wszystkie klejnoty z każdego poziomu.

Szyby horyzont.
Przytrzymaj przyciski „bieg” i „skok” jednocześnie.

Szyby w Drzewo Wiosny. Haunted Towers.
Aby zdobyć inne klejnoty umieszczone w ukrytych częściach zamku musisz zjechać na rampę supercharge i dostać się do ostatnich drzwi po pierwsze w pokoju z wieloma drzwiami, następnie kieruj się w lewo, znajdziesz się przy wejściu do zamku, wejdź na górę pierwszą rampę i idź do ukrytego wejścia. Pamiętaj, że podczas całej tej sekwencji musisz wykonać supercharge. Po chwili dostaniesz do schodów z ukrytymi duchami, więc szybko zbierz wszystkie klejnoty na górę schodów. Zdobądź pozostałe klejnoty i zabij wszystkie duchy. Otwórz drzwi.

STARBLADE ALPHA

Auto fire.
Na ekranie tytułowym nacisnąć + + + + + + + +



Niekończące kontrowersje.
Na ekranie tytułowym nacisnąć + + + + + X X X

STARGLADIATOR

Wolność i rytm. SELECT w ekranie głównym podczas wchodzenia do Arcade Mode i



chcecie na GORE a i wolność X X X X X X X X X X X X a będziecie mogli grać jako BLSTEIN

blwied na HAYOT w wolność X X X X X X X X X X X X a będziecie mogli grać jako KAPPRH

chcecie na BLSTEIN w wolność X X X X X X X X X X X X a będziecie mogli grać jako BLUCC

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

Niewielki, mały, mały, mały.
Graj jako Luke Skywalker wykończ ten mecz. W tym meczu będziesz mieć więcej czasu niż w innych. Kiedy mecz jest już prawie w połowie, nacisnij R2 kilka razy, a wtedy R2 się zmieni. Po tym meczu będziesz mógł grać jako Luke. Od tego momentu do końca rundy mecz będzie już nieważny.



Graj jako Mara Jade.
Ustaw stopień trudności na JEDI, a głównym menu ustaw kursor na Team Mode i jednocześnie nacisnij i przytrzymaj L1+L2+R1 i nacisnij X. Komputer sam wybierze Ci drugiego (Luke, Chewbacca, Han i Yoda) i wylosuje drugą komputera, zdobędziesz Mara Jade.

Graj jako Darth Vader.
Przejdź tryb Arcade jako Luke Skywalker, a stopień trudności Standard lub Jedi.

Graj jako Stormtrooper.
Przejdź tryb Arcade jako Han Solo, a stopień trudności Standard lub Jedi.

Graj jako John Kass.
W Survival przejdź do najniższego poziomu.

Graj jako Princess Leia w strachu niewolnicy.
Przejdź tryb Arcade jako Princess Leia, a stopień trudności Jedi.

Matematyka i wyobraźnia i wyobraźnia.
Przejdź tryb Arcade jako Chewbacca, a stopień trudności Jedi.

Wybierz sobie wyobraźnię i na raz nacisnij i przytrzymaj L1+R2+SELECT i znowu weź się za to pocznij. Po chwili energii i mocy zostanie użyta.

Dużo głośno.
W trakcie dogrywania tekstu (LOADING) walczy w trybie VS, nacisnij i przytrzymaj klawisz SELECT.



Dość głębie i siły.

Wracając do grywna wafu w trybie VS, nacisnąć i trzymać klawisz **SELECT** + **X**.

Kodi.

W trakcie do grywna wafu w trybie VS nacisnąć i trzymać klawisz **SELECT** + **X**.

STEEL HARBINGER

Powstałe bity melodyjnie wprowadzą podciągający.



Dość głębie i siły.

L2 L2 R2 R2 + L1 + R1 Ten kod zadziała tylko po raz pierwszy w ciągu gry.

Wykrywanie broni.

X + R2 + X L2 R2 + L2 R2 + L2 R2 + L2 R2 Ten kod zadziała tylko trzy razy w ciągu gry.

Atmosfera M.15.

++++++ + + Ten kod zadziała tylko po raz pierwszy w ciągu gry.

Atmosfera Rocka.

+ + L1 R2 R1 + + Ten kod zadziała tylko po raz pierwszy w ciągu gry.

Ostrza.

X X X X X X X X X X R1 Ten kod zadziała tylko trzy razy w ciągu gry.

Kawa Akuma.

++++++ + X Prawidłowe wprowadzenie kodu spowoduje pojawienie się Akumy na ekranie.

Farta Hec Hec.

+ + L2 + R1 + R1 + Ten kod zadziała tylko trzy razy w ciągu gry.

Teleportacja.

L1 R1 R1 L2 R2 L2 + +

Creda.

W głównym menu nacisnąć **++++++ +**.

Wzrosty FMV.

W głównym menu nacisnąć **L2 L2 R2 R2 L1 R1 + + + +**.

STEEL REIGN

Natychmiast.

Na ekranie głównym nacisnąć **L2 L1 R2 + + + + L1 L2 L1** - powstaną efekty dźwiękowe.



Wzrosty FMV.

W menu głównym nacisnąć **L1 L2 L1 + + + + L2 L1 R2**.

Ukryte poziom.

W menu głównym nacisnąć **L1 L2 L1 L2 R2 R1 + + + +** - będziesz mógł zobaczyć na ekranie.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Jako że Chun-Li w tej grze jest postacią, która nie może być wybrana, to wybierając Chun-Li i przyciskając **START** przez 4 sekundy.



Ukryte poziom.

Zanim pojawi się ekran wyboru postaci, przyciskając **START** i naciskając kursor na M Bison, a następnie VEGA, poczekaj 4 sekundy. Po **START** a następnie w ekranie wyboru postaci z wodzą.

STREET FIGHTER COLLECTION

Street Fighter Alpha 2 Gold

Jako że Cammy z X-MEN VS STREET FIGHTER EX.



Skoniec było Akuma jako M Bison, aby uzyskać: wpiąć na pierwsze miejsce - wpiąć się jako CAMI i zobacz. Teraz na ekranie wyboru postaci w trybie VS naciskając na M Bison'a i naciskając **START** dwa razy.

Super Street Fighter 2 Turbo

Jako że Akuma.

Na ekranie wyboru postaci naciskając na Ryu i naciskając **L1 + R1** - pojawi się Akuma.

NACISNĄC FIGHTER EX PLUS ALPHA

Aby zacząć jako Super Akuma, Super Bison lub Super Garuda naciskając na **PRACTICE** (na trybie EXPERT wykonać odpowiednią liczbę zadań). Po wypełnieniu paska od tyłu trzech poziomów, przed walką naciskając kursor na Akumę. M Bison lub Ge. w walce i trzymając **START** i naciskając kursor na jeden z poziomów - wybierz się do postaci.



Aby uzyskać przeciwnika naciskając kursor na **LP** lub **MP** - **MK** lub **HP** - **HK**.

Atmosfera FMV dla Cracka Jack'a.

Wybierz C Jack'a, walczyć i przyciskając **+ + + + R1 + R2** aż do momentu, gdy na ekranie pojawi się **START**. Teraz naciskając kursor na jeden z poziomów - wybierz się do postaci.

Ukryte menu gry w trybie bezbroni.

Poczekaj 30 sekund, naciskając **START** i naciskając **+ + + +** - pojawi się menu **START**. Teraz naciskając kursor na **BONUS GAME**.

Coś więcej niż tylko...

Zobacz, jak wygląda menu gry, tymczasem naciskając **+ + + +**.

Wzrosty FMV.

+ + + + - PUNCH skłonił się do przodu.

+ + + + - Kick skłonił się do przodu.

Coś więcej niż tylko...

Przed rozpoczęciem walki naciskając i trzymając **L2** wraz z przyciskiem **SELECT**.

STREET RACER

Kodi.

Silver
Gold
Platinum
Super



SUPER BUSTER BROS COLLECTION

Wzrosty FMV.

Przyciskając i naciskając kursor na **TOUR MODE**.



Ekran.

1P - 2P wybierając Tour mode jednocześnie naciskając **X**.

SUKODEN

Tak na kawa.

Zdobądź 10000 kredytów i pójść do miasta Rockland, aby spotkać kobiecę. Inna dziewczyna w odrobinę innego przedmiotu postać kubański lub do swojego zmiaru. Jeśli przekroczyłeś (jakiś wiek) Pójść do niej i pojawi się 10000. Jako odpowiedź wybierz kubański. Wyjdź i zagraj w ponownie, po czym postać jak powyżej. Przy starcie 10000 zawsze z przyciskiem kursora pojawia się odpowiedź. Jest pierwszy kubański. Powtarzaj tak do końca - aż będziesz chłopców bogaty.



SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Jako że Akuma.

Idź do lewego, dolnego rogu ekranu, na którym widnieje postać (Morgana), przyciskając **SELECT** i naciskając **+ + + +** - i cugie przyciskając **SELECT** naciskając kursor, aby uzyskać Akumę.



Akuma dla drugiego gracza.

Idź do prawego, dolnego rogu ekranu wyboru postaci i trzymając **SELECT** naciskając **+ + + +** - i cugie trzymając **SELECT** naciskając kursor, aby uzyskać Akumę.

Jako że Denset.

Naciskając kursor na Morgana, przyciskając **SELECT** i naciskając **+ + + +** - i cugie kursora 10 sekund naciskając **+**.

Denset dla drugiego gracza.

Naciskając kursor na Felicia, przyciskając **SELECT** i naciskając **+ + + +** - i cugie kursora 10 sekund naciskając **+**.

Jako że Dan.

Naciskając kursor na Morgana, przyciskając **SELECT** i naciskając **+ + + + +**.

Dan dla drugiego gracza.

Naciskając kursor na Felicia, przyciskając **SELECT** i naciskając **+ + + + +**.

Jako że Akuma Huan-Ku dla drugiego gracza.

Naciskając kursor na Morgana, przyciskając **SELECT** i naciskając kursor o jeden kwadrat w prawo i naciskając **+**.

Siemka Huan-Ku dla drugiego gracza.

Jako że Akuma Huan-Ku dla drugiego gracza.

Naciskając kursor na Felicia, przyciskając **SELECT** i naciskając kursor o jeden kwadrat w lewo i naciskając **+**.

Jako że Akuma Huan-Ku dla drugiego gracza.

Naciskając kursor na Felicia, przyciskając **SELECT** i naciskając kursor o jeden kwadrat w lewo i naciskając **+**.



Super arcade mode

Wygraj „diagonale” a jako nagrodę gracz wstąpi SPURT

Remontok walewki Flyb

Trzeci wygraj „ring race” i wpuść AUXRAY
Tętno możesz wybić opcją „Fear Factory V-disk” z głównego menu

TETRIS PLUS**Wybór poziomów**

Wybierz Puzzle mode - wstąpi do Password, będzie pojechał się ekran na ekranie

▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ powtórz tę sekwencję jeszcze 102 i nacisnij X. Kiedy gra się zaczyna, będzie można dokonać wyboru poziomów

**THE CROW: CITY OF ANGELS****Miejsce do pozostawienia
tych poziomów**

Per	▲	X	▲	▲	▲	▲	▲	▲	X	▲
Boat	X	X	X	▲	▲	▲	X	X	X	X
Tomb	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Grave	X	X	▲	▲	▲	X	X	X	X	▲
Church	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
D o D	X	X	▲	▲	▲	X	X	X	X	▲
Club	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Tower	X	X	X	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Border	▲	▲	X	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Finals	X	X	X	▲	▲	▲	X	X	X	▲

Credits	▲	▲	X	▲	▲	▲	▲	▲	X	▲	▲
Wybór FMV	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Debug menu	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Tryb Graffiti	X	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	X	▲
Tryb Stickman	▲	▲	X	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲

THE HIVE

Miejsce do pozostawienia
tych poziomów wpuść
wstąpi na ekran „Load
option”



02	IVT2	03	AMCQ
04	NGND	05	2NB3
06	WVQ3	07	HC13
08	IE23	09	UWVQ
10	12B3	11	UBD3
12	2CJ3	13	KL53
14	23B3	15	91H3
16	8HJ3	17	J5V3
18	VH3		

THEME HOSPITAL**Każdy do siebie**

2	X	▲	▲	▲	▲	▲	X
3	▲	▲	▲	X	▲	▲	▲
4	▲	▲	▲	X	▲	▲	▲
5	▲	▲	▲	X	▲	▲	▲
6	▲	▲	▲	X	▲	▲	▲
7	▲	▲	▲	X	▲	▲	▲
8	X	▲	▲	▲	▲	▲	X

Codowne szafki

Kiedy spójrz na ekran, pomyśl, zaspój grę, a na ekranie się odegrają

THEME PARK**Whynot study**

Aby mieć stały dostęp do wszystkich poziomów, ale przede wszystkim wstąpić jako Beeve

**Extra principles**

Podczas gry przyciski ■ X ●

THUNDERHAWK 2**Miejsce do pozostawienia
tych poziomów**

- 13 MBH0V2HFD03DA
- 14 9R0QV7EJDD3HU
- 15 530MSUPJEJ0292
- 16 CRF8SU2RE0224D
- 22 8WFSU8RARD233A
- 23 JFF0SU7VW0A2M2
- 31 JTHG1JRA3DA2HU
- 32 0BFD51EV03CA2U2
- 33 IMFLSD18M3CE3KJ
- 34 5BET4693NECA36A
- 41 VF14D0VNFCA3VQ
- 42 FEL4007JJA3NA
- 43 17D40T7JAA29A
- 44 RTD40D0BJAA29A
- 51 0FC40D0BJAA29A
- 52 8R04550VVEE3DA
- 53 JVC40VJVE3A3U
- 61 CF4040D0BJAA29A
- 62 4JC40H7J5FME3TJ
- 71 VNC40V7J5FMA2MA
- 72 J7C40V7J5FMA2MA
- 73 J7C40V7J5FMA2MA
- 74 0R040T7JAA29A
- 75 PFB40D0BJAA29A
- 81 7JB40R7J3B1J2BA
- 82 RVD40D0BJAA29A
- 83 JPB40D0BJAA29A
- End 03V40054M6MSJ

TIGER SHARK**Miejsce do pozostawienia
tych poziomów**

- 2 AEJLA
- 3 PASHA
- 4 NIKAS
- 5 NAKAT
- 6 REDIY
- 7 TUCHA
- 8 ZARRA
- 9 VOSTA

Porozumiejcie się wstąpić w miejsce hula

- RULE
KURSK
BUGGY
KIDVY
SNEEG
BOYU2
KEY
MINIK

lepiej brać
rezerwację
premierową gry
niekończąca animacja
gra Sea Hunter
stęże grzeczność
wstąpić FMV
wyłączenie czołowej

TIME COMMANDO**Miejsce do pozostawienia
tych poziomów**

Roman Empire
Jp Middle Age
Eur Middle Age
Conquistadores
Far West
Modern Wars
Future
Sekretne poziomy

GPKHVAE
WLAGMOEP
AYRAGPFP
DHJJS/YML
UAD0GEC
KMS/RUNK
GZPFXGWW
COMMANDO

TIME CRISIS

Jesli gościniec kierownicę firmy Mad City, podłączysz go do pierwszego portu, a kierownicę do drugiego. Dzięki temu będziesz mógł używać pedału od kierownicy do chwytania się - poczuć się prawie jak na samochodzie (Tani sposób gry może także działać z innymi kierownicami wyposażonymi w pedale, więc jeśli masz dostęp do jakiegokolwiek innego modelu kierownicy, spróbuj)

Coś tu jest

Na ekranie tyłowy ekran szybko strzela dwa razy w „drużnę” w kierunku „R” z wyszła „Cena”, a następnie strzela w kierunku celownika znajdującego się po prawej stronie słowa „Time” - pojawi się charakter, w którym możesz ustawić kąt, z którego będziesz obserwować kontynuację i możliwość animacji live trybów przelatywać broni po wystrzale, magazynek

Na drugim pedale możesz nacisnąć ▲ ● ● X by ułożyć się błąd przelatywać ciemność nacisnąć ciemność przycisk na górze

Podczas wyboru pierwszej misji (misja z wstąpieniem) pojawi się możliwość wyboru pomocy opcją Time Attack lub Story. Ten pierwszy strzelał w opcję Story strzelał po ekranie. Jeśli zadanie pojawi się pozmiankować na stronie Story mode. Będzie miał 5 żyć i więcej czasu na ukończenie gry. Nie jest to może super trik się pomoże poczuć się w „kolejnym” ukończeniu gry

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Jako imię gracz wstąpić wstąpić z poniższych poziomów Tif Needel powieć dla akceptacji kodu słownego „Chase mode enabled”. Wtedy możesz wprowadzić kolejny kod lub go prosto wstąpić imię i zagrać z wybranymi poziomami



- JHAMMO
CMH0HTE
CMSTARS
CMRSCD
CMC0PTER
CMTOON
CMSTARS
CMGARAGE
CMCHAM
CMLOSRAP
CMKARUP
XBD0ETME
CMC0HRO

dostęp do wszystkich tras
brak kłopotów
możny tryb gry
trasa wulkaniczna
wdok z helikoptera
rytmiczne do
gwiazdki do
dodatkowe pojawiły
jeste goikami
zmienną gwiazdki
deszcz „na opak”
zrywać kamie
wdok z góry (Micro Machine)

VIEWPOINT

Nowy tryb gry: rekonstrukcja
 noś: spasma goj: walc:
 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 +, +, +, L1, R1, SE-
 LECT

Vostan:FM:

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 R1, L2, R2, R1

Netballad:

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
 L1, R1, SELECT

Kodi do poborów:

1-1 CQG

1-2 CLL

1-3 CRR

2-1 PQG

2-2 PLJ

2-3 PRH

3-1 HGO

3-2 HLQ

3-3 HRL

4-1 KGG

4-2 KLD

4-3 KRJ

4-4 KWN

5-1 MOJ

5-2 MLD

6-1 PGL

6-2 PLG

6-3 PRD

VIGILANTE B

W tej grze możesz po-
 stawić, zwać, układać
 płyty muzyczne. Po pro-
 stu mówią: **START**. By
 włączyć muzykę, w naciśnięciu klawiszu od
 PlayStation i zamień Vigilante na normalną płytę
 muzyczną. Pamiętaj tylko, że przed kołem walei
 musisz z powrotem włożyć CD z gry

Na ekranie opcji wybierz „game status” oraz
 jaką postać i wpaść na **WMNWHLTSCUCLH**
 dzięki temu będzie można zobaczyć wszystkie
 akcje, wszystkie ukryte postacie, samo-
 chody i pojazdy

Jaka koda możesz zobaczyć wpaść:

DEADLY MISSILE - twoje rakety uderzą
 wprost w schód

MONSTER WHEELS - samochody będą zmo-
 żliwe w porównaniu do zwykłych kół

REDUCE GRAVITY - zmniejszenie grawitacji,
 umożliwiające samochodom wyciągnąć stoki

I WILL NOT DIE - jesteś nieśmiertelny

SAME CHARACTER - w trybie Arcade możesz
 wybrać przeciwników takich samych, jak twój
 samochód

HARDEST OF ALL - zwiększenie agresyw-
 ności przeciwników, do podnośni stopni trud-
 ności

GO SIGHTSEEING - w trybie Arcade możesz
 włączyć przeciwników poprzez wybranie
 nowej opcji „no enemies”

WMNWHLTSCUCLH - wszystkie sekrety

SEE ALL MOVIES - wszystkie filmy

Dodatkowe pomoce:

Przed grą kasę z portali, a otrzymasz cztery
 dodatkowe - Dave's, Convey's, Mole i Sid
 Burn's

Dodatkowe pomoce:

Przed grą otrzymasz ukryte postacie, a
 dostaniesz poziom Sand Factory i Super Race
 oraz dodatkowe jedną postać „Y” The Alien

Selekcja sposobu strzelania:

Każde broń ma dwa inne sposoby wystrojenia
 pocisków niż standardowy i tak

Innocent Muscles:

Half Decay - kombinacja +, +, + strzał z Ma-
 chine Gun zabiera 2 rakety. Dzięki temu wro-
 gię niekiedy samoprowadzące podąża-
 ją za twoimi rakietami, a nie za tobą. Przydatne, ale
 rzadko do użytku. To jedyny sposób zabij
 Gammag Sperm z bezwzględnie

Bull's Eye Packets:

Stangade - kombinacja +, +, + strzał z Ma-
 chine Gun zabiera 1 do 5 rakiet. One nie celują
 automatycznie więc nie wszystkie dojdą celu,
 chyba że twój cel jest nieruchomy. Przydatne
 przy obracaniu się, szczególnie przy wielu prze-
 ciwnikach dookoła

Road Runner - kombinacja +, +, + strzał z
 Machine Gun

Buckshot - kombinacja +, +, + strzał z Ma-
 chine Gun zabiera 6 pocisków na raz

Six Hammer Molar:

Turtle Tanker - kombinacja +, +, + strzał z
 Machine Gun zabiera 2 pociski. To dobry spo-
 sób jeśli grasz z kłm, spowoduje że samochód
 przeciwnika przewróci się na dach. Komputer
 szybko się odwróci, ale przy większych samo-
 chodach może to potwać nieco dłużej

Braser Cannon:

Cow Puncher - kombinacja +, +, + strzał z
 Machine Gun zabiera 2 pociski. Nie tylko wy-
 rzadza sporo schód, ale także odrzuca przeciwni-
 ki. Szczególnie ciekawe jeśli przeciwnik jest na
 brzośnie kłm

Roadkill Motor:

Catfish Patch - kombinacja +, +, + strzał z
 Machine Gun zabiera 1 do 6 metr. Świetny spo-
 sób na spowolnienie kogół, lecz nie wytrącają
 niestety schód. Dzięki temu postawisz za sobą
 do 6 metr, jeśli kłm, a kłm jedynie nie pewnie trafi
 na jedną z nóg. Najlepsze jednak jest to, że w
 przeciwnieństwie do Twojej Marci 2 inny zasto-
 ją tam gdzie je postawisz. Uwaga, że czasem
 sam się może nie nie narodzić jako zapome-
 nieli, że zostawisz je na jednym z asfaltów

Cruiser Maker - kombinacja +, +, + strzał z
 Machine Gun Wadono

Afterburner - kombinacja +, +, + strzał z Ma-
 chine Gun zabiera 1 pocisk. Odpala rakietę
 bez odjęcia jej od danej ci niebezpieczeń-
 stwa

Bear Hug - kombinacja +, +, + strzał z Ma-
 chine Gun

Powyższe sposoby działają również wtedy, gdy
 dana broń nie jest aktywnie używana. Potrzebu-
 jasz tylko tego rodzaju broni w swoim arsenale
 i pamięć, która kombinacja wywoła jak efekt

VMX RACING

W trybie gry włączamy
 kombinację

+ + + + + + + + + + SELECT zszona masa
 X X X X X X X X X SELECT masa disco
 X X X X X X X X X SELECT paint mode
 + + + + + + + + + SELECT współrzędne
 + + + + + + + + + SELECT techn

VR FOOTBALL '98

Oddaj piłkę running-
 backowi i podajcie: bie-
 gu przytrzymaj R1 + ■
 Nie będziesz nawodził
 re, ale wywiesz się z wężem, z pochwyty

V-RALLY

Ponizez kody muszą być
 szybko wklepane w mo-
 mentach, gdy podczas
 dowoła gry na ekranie
 widnieje logo firmy WFOOTBALLS

Wzrosty kody:

+ + + + +

Restart:
 + + + + + R2 + +

Wzrosty kody:

+ + + + + trym L2

Wzrosty kody:

+ + + + + trym L1

Wzrosty kody:

Wzrosty kody, wzrost kody kłm tylko w try-
 bie Arcade:
 + + + + + trym L2 + L1

V-TENIS

Ukryte postacie:
 Użyj trybu normal, naciśnij
 na joysticku kłm, gracz
 i naciśnij L2 L2, R1 R1
 R1, + + + + + dostaniesz Mi Tenisa
 Aby dostać Mi Tenisa przyszyj L1 R2 + + +
 i naciśnij ■

WARCRAFT 2

Specjalizuj się jako hea-
 lower pod:

HTCLHS - zwiększo-
TPTFLW - przeg-
HTWHLR - grę się na koń-
HTCHHS - lewając przywrócić drewno
HSCRN - odzyskać całą mapę
GLTRNG - dodać 100 000 złota i 5000
 drewna, powracają do woli
 dodać 5000 złota
VLSD - szybko budowanie
MKTS - upgrade wsielonego na
DCKMT - maksymalny poziom
 daje wszystkie czary

WYLTTL - daj wszystkie
TSGDDYTD - niewykonalne, dodatkowe
 zwiększenie siły jednostek
 kłm: gry

THRONBN -

byćcie kreska. Teraz wybrali w urządzeniu 1 tryb, przyszedł do producenta tyłu kład. Na morze i stawać będzie stół do wyprodukowania na 1. Odmyślenie zburzenia urządzeń, które są, że nie są już ani kres, ani interaktywne. Tak, ten jest szczególnie polecany przy produkcji dużych i drogiej urządzeń, które potem można sprzedać i kupić kilka dolarów.

X-COM: UFO INHAY UNKNOWN

Całkowicie nieznane.

Jedną lub dwie godziny przed końcem miesiąca przetransportowano do niego wszystkie cztery urządzenia. Jedną lub dwie godziny przed końcem miesiąca przetransportowano do niego wszystkie cztery urządzenia. Jedną lub dwie godziny przed końcem miesiąca przetransportowano do niego wszystkie cztery urządzenia.



Dodatkowe informacje.

Po zabiciu wszystkich katechety dla do przeobrażenia obce stopy metalu. Kiedy będzie zostało zainicjowane sprężenie, sprężenie także wszystkie cztery urządzenia sprężenie. Kiedy będzie zostało zainicjowane sprężenie, sprężenie także wszystkie cztery urządzenia sprężenie.

X-MEN VS STREET FIGHTER

Po wygraniu rundy nacisnąć **START**, a odzyskać kontrolę nad swoim zawodnikiem, podczas gdy przeciwnik będzie stał na ziemi. Dzięki temu możesz mu jeszcze dokopać albo go ośmieszyć i zabić Taunta.



Gras jako Akuma.

Iść w górę ekranu gdzie wybierzesz zawodnika, zmieścić kursor na wybrany Akuma iść w górę z kursor, z której wybierzesz Magneto, Juggernaut, Dhalim, M Bison.

Gras jako Chun Li Alpha.

Przytrzymaj **SELECT** i wybierz Chun Li, otrzymasz jej wersję Alpha. To samo ruchy, inny jest styl i zakończenia.

Gras jako Apocalypse.

Najpierw skończ tryb ARCADE. Teraz w trybie VS przytrzymaj przez 5 sekund przycisk **SELECT** na Akumie i potwierdził wybór dowolnym przyciskiem.

Uwaga!

Wspomnieliśmy, że w trybie ARCADE, automatycznie wstąpił tryb gry z zidentyfikowanymi TAG TEAMami. Wystarczy na głównym ekranie z opcjami nacisnąć **■ ■ ■ X, L1** i pojawi się dodatkowe opcje. Można tam ustawić pełny pasek Super Combos, a także wybrać oryginalny tryb gry, w którym można zmienić stosunek potęg. Są tylko dwa warunki, które mogą być tylko w trybie VERSUS i pod warunkiem, że - pierwszy potęg, gracie pierwszego i drugi potęg gracie drugiego są takie same - druga potęg gracie pierwszego i pierwszy potęg gracie drugiego także są takie same. W trybie walki potęgi zmienia się naciskając High Punch/High Kick.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Gras jako Akuma i Wolverine.

Najpierw kursor na Storm i trzymać go tam na 3 sekundy, potem przesuń kursor na postać w po-



daną kolumnę Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red i Silver Samurai. Kiedy zatrzymasz się na Silver Samurai, czekaj 2 sekundy jednocześnie Light Kick, Hard Kick i Hard Punch jednocześnie. Jeśli wykonałeś to poprawnie użyj słowa „Silver Samurai”, ale zamiast niego pojawi się Akuma.

Gras jako Akuma i Wolverine.

Najpierw kursor na Storm i trzymać go tam na 3 sekundy, potem przesuń kursor na postać w podanej kolumnie Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, i Spide. Gdy zatrzymasz się na Spide nacisnąć Light Kick, Hard Kick i Hard Punch jednocześnie. Jeśli wykonałeś to poprawnie użyj słowa „Spide”, ale zamiast niego pojawi się Akuma.

Szybkie przejście.

Na ekranie Continue nacisnąć **L1, L2, R1, R2, START**

XEVIOUS 3D G+

Najpierw kursor.

Nacisnąć na opcie „Xevious 3D”, przytrzymać **L1, L2, R1, R2**, nacisnąć **■** na ekranie wyboru gry.



Delikatne ruchy.

Na tytułowym ekranie Xevious'a przytrzymać **■ X, START**

Czarny statek.

Nacisnąć na opcie „Reset” na ekranie tytułowym, przytrzymać **L1, L2, R1, R2, START** nacisnąć po naciśnięciu na „start” i trzymać wszystkie przyciski dopóki statek się nie zmieni.

Szybkie przejście.

Użytkownik chce na czarny statek, wróć do ekranu tytułowego i na ekranie konfiguracji nacisnąć na „Exit”, przytrzymać **L1, L2, R1, R2, START** nacisnąć po naciśnięciu na „start” i trzymać wszystkie przyciski dopóki statek się nie zmieni.

Statek w kształcie Heihachiego.

Na ekranie tytułowym przytrzymać **■, X, ■, START**, aż Twój statek zamieni się w Heihachiego.

Pełny dla drugiego gracza.

Na ekranie tytułowym przytrzymać **■, X, ■, START**, aż Twój statek zmieni się w Paula.

YUSHA (HEAVEN'S GATE)

Gras jako Unknown i Golem.

Przejdź grę na poziomie trudności normal lub wyższym używając potęg powiększających z Dabrem.



Gras jako Dancer i Devil.

Przejdź grę na poziomie trudności normal lub wyższym używając potęg powiększających z aniołami.

Gras jako Kuma.

Wstąpić do trybu arcade i nacisnąć na ekranie **SELECT, ■, ■, ■, L1, L2, START**, jeśli kod został wprowadzony poprawnie ekran będzie

Gras jako Kuma.

Wstąpić do trybu arcade i nacisnąć na ekranie **SELECT, ■, ■, ■, L1, L2, START**, jeśli kod został wprowadzony poprawnie ekran będzie

ZERO DIVIDE



Jeśli chcesz zobaczyć dwóch przeciwników walczących na ekranie tytułowym nacisnąć **L1, L2, R1, R2**. Trzymać go 10 przycisków podłóż opcie VS i przycisk **START**. Teraz już tylko musisz wybrać zawodników.

Jeśli chcesz zapisać w trzy przyciski klawiszy sterowania „Player” nacisnąć **SELECT, START** na drugim przycisku przycisk wywołuje grę. Po grze możesz tylko na drugim przycisku.

Gras jako Riki.

Aby zapisać ten Bossiem musisz zwyciężyć przejść grę, kładzie z podziwianych postaci. Nieprzejdź meczu na wygraną tego Jada nie ustawione poprawnie trudności na EASY a czas na 30 sekund. W takim gry podłóż go przeciwnika, uder go raz i uderki do końca czasu line widząc się w bójki. Nie zapomnij zapisać stanu gry na kartce papieru.

Dodatkowe informacje.

Przejdź grę i przytrzymaj przycisk **SELECT** a podłóż nacisnąć jedną z pozostałych kombinacji. Takim będzie zmiana kolorów ubrań zawodników. Ponadto kilka kombinacji dla dowolnych zawodników, z pozostałymi możesz poeksperymentować sam.

ZERO.

X X X ■ ■ X
X X ■ ■ ■ X
■ ■ X

CYNUS.

■ ■ X X
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ X
■ ■ ■ ■
■ ■ X

DRACO.

■ ■ ■ ■
■ ■
■ ■ ■ X
■ ■ ■ ■ X
■ ■ ■ ■

ZERO DIVIDE 2



Gras jako Neco i Modulo.

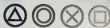
Użytkownik grę postaćami Neco i Eve.

Alternatywne kolory postaci.

Przejdź grę na drugim poziomie na ekranie wyboru postaci nacisnąć **X, ■ ■ ■ L1, L2, R1** lub **R2**.

Dodatkowe informacje.

Po przejściu gry w każdym z trzech poziomów trudności, czekając ukończone dwa nowe poziomy.



GAME SHARK CODES

XPLORER

Uprządkowana lista GAME BUSTER, GAME SHARK, ACTION REPLAY czy 3DPLORER zdobywają sobie coraz większą popularność na rynku. W związku z tym zamieszczamy poniżej zestaw listy ciekawszych kodów do gier, które możecie wpisać do pamięci konsoli właśnie przy pomocy tych urządzeń. Najprościej jest, co się tyczy o pomysły zamieszczania tych kodów jak wkleić z Waszą posiadką urządzenie, a pomysłowy nad regularną publikacją tego typu kodów do najnowszych gier szuka w PSX EXTREME.

AUTO DESTRUCT

Wszystkie generatory
80031AD2 0101
80031AD4 0101
80031AD8 0101

Wszystkie propagatory
80031AEC 0101
80031AEE 0101
80031AF0 0101

Neograniczona energia
800A86A0 0000

BLASTO

Neograniczona liczba żył
801F1872 0000

Neograniczona energia
801FD0D4 1770

Bardzo wysokie podskoki
D00C0C08 0040

Wybór broni
801FD038 FFA8

Dodaj odpowiednią cyfrę do podanego rzędu kodu aby zmodyfikować swój charakter
800CD432 0007
2 - Blast-o-matic
3 - Flamejester
4 - Horning Gun
5 - Alien Generator
6 - Nuke-o-matic
7 - Mega Blast

C: THE CONTRA ADVENTURE

Neograniczona liczba żył nie wchodził poziom
D00E8518 0000
800E8518 0000

Kody do użycia w poziomach, w których obserwujemy ekran „Z boku”

Wysoki podskok
800CC8FC 5080
Neograniczona
80118AD4 0005
Neograniczona liczba bomb
D0BF104 0009

Kody do użycia w poziomach, w których obserwujemy ekran „Za plecami” i w 3D

Wysoki podskok
D00E8F38 0040
80098084 8000
Neograniczona
80088100 0025
Neograniczona liczba bomb
D00E851A 0001
800E851A 0002

Uwaga: nie można używać obu rodzajów kodów jednocześnie

COLIN McRAE RALLY

Wszystkie tropy i samochody w Expert Mode
8010008 FFFF

Zawiesz wszystkie testy w Rally School
80103056 FFFF

Zawiesz 60min na wybór samochodu
800C5F0C 000C

Brak czasu okrążenia
800C607D 0007

CROC: LEGEND OF THE GOBOS

100 diamentów
800748C0 0004

Neograniczona liczba żył
80075234 00FF

Odnalezienie 8 Gobosów
800748C8 0000

Znalezienie 5 kolorowych kryształów
80074024 001F

Niepokonany Croc
8007C488 FFF1

Niewykłuty Croc
8007C488 0002

Wybór poziomu
8007542C 0077

DENSHA DE GOI

Maksymalna liczba kulek
80035D0 03E7

DESTRUCTION DERBY 2

100 punktów z gry
800847DE 01F4

Zawiesz pierwszy
800947DA 0001

Zamroźnięty czas okrążenia
8009DD30 0000
8009DD0C 0000

Brak znaczków lewych drzwi
80083404 0000

Brak znaczków lewego boku tylnego
800834AC 0000

Brak znaczków lewego boku przedniego
8008340C 0000

Brak znaczków prawych drzwi
800834AD 0000

Brak znaczków prawego boku tylnego
8008344C 0000

Brak znaczków prawego boku przedniego
8008340E 0000

FFA: WORLD CUP'98

Mecz wygrany gospodarzy spotkania
801F7F50 0000
801F7F50 0008

Mecz wygrany gości
801F7F54 0000
801F7F54 0008

GEX 2: ENTER THE DECKO

Wszystkie polecenia

8009758C0107
8009758E0707
8009758D0707
8009758B0707
8009758A0707
800975890707
800975880707
800975870707
800975860707
800975850707
800975840707
800975830707
800975820707
800975810707
800975800707
8009757F0707
8009757E0707
8009757D0707
8009757C0707
8009757B0707
8009757A0707
800975790707
800975780707
800975770707
800975760707
800975750707
800975740707
800975730707
800975720707
800975710707
800975700707
8009756F0707
8009756E0707
8009756D0707
8009756C0707
8009756B0707
8009756A0707
800975690707
800975680707
800975670707
800975660707
800975650707
800975640707
800975630707
800975620707
800975610707
800975600707
8009755F0707
8009755E0707
8009755D0707
8009755C0707
8009755B0707
8009755A0707
800975590707
800975580707
800975570707
800975560707
800975550707
800975540707
800975530707
800975520707
800975510707
800975500707
8009754F0707
8009754E0707
8009754D0707
8009754C0707
8009754B0707
8009754A0707
800975490707
800975480707
800975470707
800975460707
800975450707
800975440707
800975430707
800975420707
800975410707
800975400707
8009753F0707
8009753E0707
8009753D0707
8009753C0707
8009753B0707
8009753A0707
800975390707
800975380707
800975370707
800975360707
800975350707
800975340707
800975330707
800975320707
800975310707
800975300707
8009752F0707
8009752E0707
8009752D0707
8009752C0707
8009752B0707
8009752A0707
800975290707
800975280707
800975270707
800975260707
800975250707
800975240707
800975230707
800975220707
800975210707
800975200707
8009751F0707
8009751E0707
8009751D0707
8009751C0707
8009751B0707
8009751A0707
800975190707
800975180707
800975170707
800975160707
800975150707
800975140707
800975130707
800975120707
800975110707
800975100707
8009750F0707
8009750E0707
8009750D0707
8009750C0707
8009750B0707
8009750A0707
800975090707
800975080707
800975070707
800975060707
800975050707
800975040707
800975030707
800975020707
800975010707
800975000707
800974FF0707
800974FE0707
800974FD0707
800974FC0707
800974FB0707
800974FA0707
800974F90707
800974F80707
800974F70707
800974F60707
800974F50707
800974F40707
800974F30707
800974F20707
800974F10707
800974F00707
800974EF0707
800974EE0707
800974ED0707
800974EC0707
800974EB0707
800974EA0707
800974E90707
800974E80707
800974E70707
800974E60707
800974E50707
800974E40707
800974E30707
800974E20707
800974E10707
800974E00707
800974DF0707
800974DE0707
800974DD0707
800974DC0707
800974DB0707
800974DA0707
800974D90707
800974D80707
800974D70707
800974D60707
800974D50707
800974D40707
800974D30707
800974D20707
800974D10707
800974D00707
800974CF0707
800974CE0707
800974CD0707
800974CC0707
800974CB0707
800974CA0707
800974C90707
800974C80707
800974C70707
800974C60707
800974C50707
800974C40707
800974C30707
800974C20707
800974C10707
800974C00707
800974BF0707
800974BE0707
800974BD0707
800974BC0707
800974BB0707
800974BA0707
800974B90707
800974B80707
800974B70707
800974B60707
800974B50707
800974B40707
800974B30707
800974B20707
800974B10707
800974B00707
800974AF0707
800974AE0707
800974AD0707
800974AC0707
800974AB0707
800974AA0707
800974A90707
800974A80707
800974A70707
800974A60707
800974A50707
800974A40707
800974A30707
800974A20707
800974A10707
800974A00707
8009749F0707
8009749E0707
8009749D0707
8009749C0707
8009749B0707
8009749A0707
800974990707
800974980707
800974970707
800974960707
800974950707
800974940707
800974930707
800974920707
800974910707
800974900707
8009748F0707
8009748E0707
8009748D0707
8009748C0707
8009748B0707
8009748A0707
800974890707
800974880707
800974870707
800974860707
800974850707
800974840707
800974830707
800974820707
800974810707
800974800707
8009747F0707
8009747E0707
8009747D0707
8009747C0707
8009747B0707
8009747A0707
800974790707
800974780707
800974770707
800974760707
800974750707
800974740707
800974730707
800974720707
800974710707
800974700707
8009746F0707
8009746E0707
8009746D0707
8009746C0707
8009746B0707
8009746A0707
800974690707
800974680707
800974670707
800974660707
800974650707
800974640707
800974630707
800974620707
800974610707
800974600707
8009745F0707
8009745E0707
8009745D0707
8009745C0707
8009745B0707
8009745A0707
800974590707
800974580707
800974570707
800974560707
800974550707
800974540707
800974530707
800974520707
800974510707
800974500707
8009744F0707
8009744E0707
8009744D0707
8009744C0707
8009744B0707
8009744A0707
800974490707
800974480707
800974470707
800974460707
800974450707
800974440707
800974430707
800974420707
800974410707
800974400707
8009743F0707
8009743E0707
8009743D0707
8009743C0707
8009743B0707
8009743A0707
800974390707
800974380707
800974370707
800974360707
800974350707
800974340707
800974330707
800974320707
800974310707
800974300707
8009742F0707
8009742E0707
8009742D0707
8009742C0707
8009742B0707
8009742A0707
800974290707
800974280707
800974270707
800974260707
800974250707
800974240707
800974230707
800974220707
800974210707
800974200707
8009741F0707
8009741E0707
8009741D0707
8009741C0707
8009741B0707
8009741A0707
800974190707
800974180707
800974170707
800974160707
800974150707
800974140707
800974130707
800974120707
800974110707
800974100707
8009740F0707
8009740E0707
8009740D0707
8009740C0707
8009740B0707
8009740A0707
800974090707
800974080707
800974070707
800974060707
800974050707
800974040707
800974030707
800974020707
800974010707
800974000707
800973FF0707
800973FE0707
800973FD0707
800973FC0707
800973FB0707
800973FA0707
800973F90707
800973F80707
800973F70707
800973F60707
800973F50707
800973F40707
800973F30707
800973F20707
800973F10707
800973F00707
800973EF0707
800973EE0707
800973ED0707
800973EC0707
800973EB0707
800973EA0707
800973E90707
800973E80707
800973E70707
800973E60707
800973E50707
800973E40707
800973E30707
800973E20707
800973E10707
800973E00707
800973DF0707
800973DE0707
800973DD0707
800973DC0707
800973DB0707
800973DA0707
800973D90707
800973D80707
800973D70707
800973D60707
800973D50707
800973D40707
800973D30707
800973D20707
800973D10707
800973D00707
800973CF0707
800973CE0707
800973CD0707
800973CC0707
800973CB0707
800973CA0707
800973C90707
800973C80707
800973C70707
800973C60707
800973C50707
800973C40707
800973C30707
800973C20707
800973C10707
800973C00707
800973BF0707
800973BE0707
800973BD0707
800973BC0707
800973BB0707
800973BA0707
800973B90707
800973B80707
800973B70707
800973B60707
800973B50707
800973B40707
800973B30707
800973B20707
800973B10707
800973B00707
800973AF0707
800973AE0707
800973AD0707
800973AC0707
800973AB0707
800973AA0707
800973A90707
800973A80707
800973A70707
800973A60707
800973A50707
800973A40707
800973A30707
800973A20707
800973A10707
800973A00707
8009739F0707
8009739E0707
8009739D0707
8009739C0707
8009739B0707
8009739A0707
800973990707
800973980707
800973970707
800973960707
800973950707
800973940707
800973930707
800973920707
800973910707
800973900707
8009738F0707
8009738E0707
8009738D0707
8009738C0707
8009738B0707
8009738A0707
800973890707
800973880707
800973870707
800973860707
800973850707
800973840707
800973830707
800973820707
800973810707
800973800707
8009737F0707
8009737E0707
8009737D0707
8009737C0707
8009737B0707
8009737A0707
800973790707
800973780707
800973770707
800973760707
800973750707
800973740707
800973730707
800973720707
800973710707
800973700707
8009736F0707
8009736E0707
8009736D0707
8009736C0707
8009736B0707
8009736A0707
800973690707
800973680707
800973670707
800973660707
800973650707
800973640707
800973630707
800973620707
800973610707
800973600707
8009735F0707
8009735E0707
8009735D0707
8009735C0707
8009735B0707
8009735A0707
800973590707
800973580707
800973570707
800973560707
800973550707
800973540707
800973530707
800973520707
800973510707
800973500707
8009734F0707
8009734E0707
8009734D0707
8009734C0707
8009734B0707
8009734A0707
800973490707
800973480707
800973470707
800973460707
800973450707
800973440707
800973430707
800973420707
800973410707
800973400707
8009733F0707
8009733E0707
8009733D0707
8009733C0707
8009733B0707
8009733A0707
800973390707
800973380707
800973370707
800973360707
800973350707
800973340707
800973330707
800973320707
800973310707
800973300707
8009732F0707
8009732E0707
8009732D0707
8009732C0707
8009732B0707
8009732A0707
800973290707
800973280707
800973270707
800973260707
800973250707
800973240707
800973230707
800973220707
800973210707
800973200707
8009731F0707
8009731E0707
8009731D0707
8009731C0707
8009731B0707
8009731A0707
800973190707
800973180707
800973170707
800973160707
800973150707
800973140707
800973130707
800973120707
800973110707
800973100707
8009730F0707
8009730E0707
8009730D0707
8009730C0707
8009730B0707
8009730A0707
800973090707
800973080707
800973070707
8009

Nieograniczona amunicja (poprawione)
800E6C72 3400

Dostęp do wszystkich szef
800E6B2 0050

Dostęp do wszystkich broni
800C0B2 0004

Dostęp do wszystkich „bevy”
800C0C6 0004

Dostęp do wszystkich „special”
800C0DA 0004

METAL GEAR SOLID

Nieograniczona HP
800E 5796 0000

Maksimum HP
800E 5796 0000

Wszystkie brzoza
800E 57A2 03E7
800E 57A4 03E7
800E 57A6 03E7
800E 57A8 03E7
800E 57AA 03E7
800E 57AC 03E7
800E 57AE 03E7
800E 57B0 03E7
800E 57B2 03E7
800E 57B4 03E7

Wszystkie przedmioty (zestaw 1)

800E 57CA 0000
800E 57CC 0009
800E 57CE 0008
800E 57D0 0009
800E 57D2 0009
800E 57D4 0009
800E 57D6 0009
800E 57D8 0009
800E 57DA 0009
800E 57DC 0009
800E 57DE 0009
800E 57E0 0009
800E 57E2 0009
800E 57E4 0009
800E 57E6 0009

Wszystkie przedmioty (zestaw 2)

800E 57E8 0009
800E 57EA 0008
800E 57EC 0008
800E 57EE 0008
800E 57F0 0008
800E 57F2 0008
800E 57F4 0008
800E 57F6 0008
800E 57F8 0008

Dostęp do wszystkich etapów i opcji (wł. TRA-
NUNG)
3009 4996 0020

MOTO RACER 2

Dostęp do mas w trybach: Mirror, Reverse i Re-
versed Mirror
80010040 0163

Dostęp do trybu Ultimate Challenge
800C97CB 0001
100 punktów w trybach Championship
80102CA8 C80C

Nieograniczony czas na dojeżdżanie do check-
point u
800C0E24 A83E

Start gry od 2-ego okrążenia
D00CF828 0000
800CF828 0001

Start gry na ostatniej trasie w Superbike Cham-
pionship
80012398 0007

Start gry na ostatniej trasie w Moto X Cham-
pionship
80013058 0007

Start gry na ostatniej trasie w Dual Sport Cham-
pionship
80013038 0007

Start gry na ostatniej trasie w Custom Cham-
pionship
8001011C 0007

Start gry na ostatniej trasie w Ultimate Cham-
pionship
80014A08 0007

N3O

Nieograniczona liczba żył dla Grecz 1
80118364 0103

Nieograniczona osłona dla Grecz 1
801181FC 1117

Nieograniczona amunicja specjalna i frekwencja dla
Grecz 1
80118212 0AB3

Nieograniczona liczba żył dla Grecz 1:
8011836C 0103

Nieograniczona osłona dla Grecz 1
8011827C 0FFA

Nieograniczona amunicja specjalna i frekwencja dla
Grecz 1
80118280 0AB3

Świniazy korb:
80118486 0E60

NASCAR '98

Wykrok tylko na jednym okrążeniu i zawsze ukoń-
czony na pierwszej pozycji
800E0E48 0009
D0110EFC 0000
80110EFC 0008

NHL '98

Nieograniczona liczba punktów tworzenie
D00E8434 0013
800E8434 E121
D00E8438 0441
800E8438 0802

Modifikator wyniku dla gospodarki
80042668 0077

Modifikator wyniku liczby strzelonych bramek
dla gospodarki
80074830 0077

Modifikator wyniku dla golów
80042660 0077

Modifikator wyniku liczby strzelonych bramek
dla golów
80074830 0077

OVERBLOOD 2

Nieograniczona HP
801BF49C 0040
8004AF2 0040

Nieograniczona CP
801BF4AD 0480
80058C8C 0000

Przebieg:
801BF41E 0000

Nieograniczona liczba naboju
8006F3FE 0482

Szybkie zbieranie wrogów
8004FAE 0000

Odbijanie wszystkich przeciwników

8015F538 0008
801BF544 000C
801BF550 000D
8015F53A 0001
801BF546 0001
801BF552 0001
8015F53C 0083
801BF548 0003
801BF554 0003

PARAPPA THE RAPPER

Zawsze ukończysz z wynikiem 500 zdobytych
punktów
801C3870 00E7

Modifikator napowienia

801C388E 0007
00 - Cool
01 - Good
02 - Bad
00 - Awful

PARASITE EVE

Maksymalna liczba punktów dodatkowych
800C0E10 FFFF

Nieograniczona liczba punktów dodatkowych
8004AAAC 0000

Nieograniczona liczba amunicji
do każdej brzoza
800585E0 0000

Czas ukończenia gry - 00:00:00
800A7B5C 0000
800A7B5E 0000

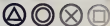
Aktywacja narodził i BP Menu
8008CEFD FFFF

Wszystkie czasy
800CDE24 1FFF

Bandz czasy dozwolaczenie
800CDE00 FFFF

Maksymalna ofensywa
800CDE2A 03E0

Maksymalne punkty
80088A09FF



Nieograniczona energia
800844203e7
8008443c03e7

Szybki dostęp do innych poziomów gry
800844f9f1f

Reposzczynę grę z SMG
800847b0c03e5
80084a5000e7

Maksymalna liczba losowań na przeciwny
80084e00032

PREMIER MANAGER '98

Transfer zawodników za darmo
00000044 0000
80088F8 0000
00000044 0000
80088F1A 0000

Wszystkie rachunki za darmo
00000044 0000
80078D38 0000
00000044 0000
8007903A 0000

RESIDENT EVIL 2

Clara

Odzyskanie energii po naciśnięciu przycisków
L1+L2
000C823C 0005
800C7C42 00C8

Uzyskanie wyrzutni granatów po naciśnięciu
L1+▲
000C823C 0014
800C8300 FF09

Uzyskanie wyrzutni granatów (First) po naciśnięciu
L1+X
000C823C 0044
800C8300 FF0A

Uzyskanie wyrzutni granatów (Acid) po naciśnięciu
L1+■
000C823C 0084
800C8300 FF0B

Uzyskanie wyrzutni rakiet po naciśnięciu R2+X
000C823C 0042
800C8300 FF11

Leon

Odzyskanie energii po naciśnięciu przycisków
L1+L2
000C848C 0005
800C7E7A 00C8

Uzyskanie Magnum po naciśnięciu L1+▲
000C848C 0014
800C8388 FF05

Uzyskanie Shotgun'a po naciśnięciu L1+■
000C848C 0064
800C8388 FF07

Uzyskanie Flamethrower'a po naciśnięciu R2+▲
000C848C 0012
800C8388 FF10

Uzyskanie wyrzutni rakiet po naciśnięciu R2+X
000C848C 0042
800C8388 FF11

ROGUE TRIP

Dostęp do latającego spodka
30183848 0001

Dostęp do Goliath'a
30183848 0001

Dostęp do helikoptera
3018384C 0001

Dostęp do Nightshade'a
30183848 0001

Jedzie przez dolny lądowisko Gracie
8010E83A 2400

Kod dla Gracie 1

| | |
|--------------------------|---------------|
| Nieograniczona kasa | 8010E894 FFFF |
| Nieograniczona broń | 8010E894 014A |
| Nieograniczone specjalne | 3010E83F 0003 |
| Nieograniczone stingers | 3010E825 0003 |
| Nieograniczone blasters | 3010E821 0003 |
| Nieograniczone stalkers | 3010E822 0003 |
| Nieograniczone scorches | 3010E823 0003 |
| Nieograniczone meteoary | 3010E824 0003 |
| Nieograniczone ejects | 3010E825 0003 |
| Nieograniczone RL8a | 3010E826 0003 |
| Nieograniczone prowlers | 3010E827 0003 |

| | |
|------------------------------------|---------------|
| Nieograniczone poprawione stingers | 3010E828 0003 |
| Nieograniczone poprawione blasters | 3010E82A 0003 |
| Nieograniczone poprawione stalkers | 3010E828 0003 |
| Nieograniczone poprawione scorches | 3010E82C 0003 |
| Nieograniczone poprawione meteoary | 3010E82D 0003 |
| Nieograniczone poprawione ejects | 3010E82E 0003 |
| Nieograniczone poprawione RL8a | 3010E82F 0003 |
| Nieograniczone poprawione prowlers | 3010E830 0003 |

Kod dla Gracie 2.

| | |
|--------------------------|---------------|
| Nieograniczona kasa | 8010E82C FFFF |
| Nieograniczona broń | 8010E82C 0004 |
| Nieograniczone specjalne | 3010E82F 0003 |
| Nieograniczone stingers | 3010E829 0003 |
| Nieograniczone blasters | 3010E828 0003 |
| Nieograniczone stalkers | 3010E82A 0003 |
| Nieograniczone scorches | 3010E82B 0003 |
| Nieograniczone meteoary | 3010E82C 0003 |
| Nieograniczone ejects | 3010E82D 0003 |
| Nieograniczone RL8a | 3010E82E 0003 |
| Nieograniczone prowlers | 3010E82F 0003 |

| | |
|------------------------------------|---------------|
| Nieograniczone poprawione stingers | 3010E821 0003 |
| Nieograniczone poprawione blasters | 3010E822 0003 |
| Nieograniczone poprawione stalkers | 3010E823 0003 |
| Nieograniczone poprawione scorches | 3010E824 0003 |
| Nieograniczone poprawione meteoary | 3010E825 0003 |
| Nieograniczone poprawione ejects | 3010E826 0003 |
| Nieograniczone poprawione RL8a | 3010E827 0003 |
| Nieograniczone poprawione prowlers | 3010E828 0003 |

SHADOW MASTER

Pierwsza broń się nie przepięga
800838E8 0000

Nieograniczona lewa broń
80083314 1200

SPYRO THE DRAGON

Nieograniczona liczba żyć
8007862C 0006

Nieograniczona energia
8007862C 0003

Nieograniczony czas w poziomach z lataniem
80078645 003C
80078608 003C

Wysokie podskoki

00077380 0040
80078A08 0000

Zawsze będziesz posiadał klucz:
80078630 0001

Zawsze będziesz posiadał Super Fierne Ery-
ark
80078688 002A

Zawsze będziesz posiadał wszystkie jasy sm-
orki
80078610 000C

Będzieś posiadał 65.000 denarów
80078680 FFFF

Będzieś posiadał 8 Ringa w locie
8007863D 0006

Będzieś posiadał 8 Chieru w locie
8007863A 0006

Będzieś posiadał 8 Archa w locie
80078638 0006

Będzieś posiadał 8 Lights w locie
8007863C 0006

Nieograniczona liczba żyć w demie gry Crash
Bandicut 3
800A8A50 0400

TOMBI

Nieograniczona energia
000A5430 0003
800A5430 0004

Nieograniczona liczba żyć
0008CEB 0102
8008CEB 0103

Wysokie podskoki
000C3D8 4000
800A6480 0000

V-RALLY

Nieograniczony czas
800E7F40 0003



Wykaz gier do których tipsy i odpowiedzi znajdują się w tym numerze

| | | | |
|--|---|---|--|
| <p> EXTREME
 SEMIWIND
 ACE COMBAT 2
 ACTIA SOCCER
 ACTIA SOCCER 2
 ADVENTURE'S OF OMAM
 AGENT AMETRON
 AGLE NAMOR
 AIR COMBAT
 AIR RACE
 ALFA TRILOGY
 AMERICAN RACING
 ARE THE LADS
 AREAS
 ARMORED CORE
 ARMA 2
 ARMA 2
 AUTO DESTRUCT
 AXON DREAMS
 BAMBOO HUNTER
 BIGGS LOADED '98
 BIG MACHO BOSS
 BIG MACHO BOSS 2
 BIG MACHO BOSS 3
 BIG MACHO BOSS 4
 BIG MACHO BOSS 5
 BIG MACHO BOSS 6
 BIG MACHO BOSS 7
 BIG MACHO BOSS 8
 BIG MACHO BOSS 9
 BIG MACHO BOSS 10
 BIG MACHO BOSS 11
 BIG MACHO BOSS 12
 BIG MACHO BOSS 13
 BIG MACHO BOSS 14
 BIG MACHO BOSS 15
 BIG MACHO BOSS 16
 BIG MACHO BOSS 17
 BIG MACHO BOSS 18
 BIG MACHO BOSS 19
 BIG MACHO BOSS 20
 BIG MACHO BOSS 21
 BIG MACHO BOSS 22
 BIG MACHO BOSS 23
 BIG MACHO BOSS 24
 BIG MACHO BOSS 25
 BIG MACHO BOSS 26
 BIG MACHO BOSS 27
 BIG MACHO BOSS 28
 BIG MACHO BOSS 29
 BIG MACHO BOSS 30
 BIG MACHO BOSS 31
 BIG MACHO BOSS 32
 BIG MACHO BOSS 33
 BIG MACHO BOSS 34
 BIG MACHO BOSS 35
 BIG MACHO BOSS 36
 BIG MACHO BOSS 37
 BIG MACHO BOSS 38
 BIG MACHO BOSS 39
 BIG MACHO BOSS 40
 BIG MACHO BOSS 41
 BIG MACHO BOSS 42
 BIG MACHO BOSS 43
 BIG MACHO BOSS 44
 BIG MACHO BOSS 45
 BIG MACHO BOSS 46
 BIG MACHO BOSS 47
 BIG MACHO BOSS 48
 BIG MACHO BOSS 49
 BIG MACHO BOSS 50
 BIG MACHO BOSS 51
 BIG MACHO BOSS 52
 BIG MACHO BOSS 53
 BIG MACHO BOSS 54
 BIG MACHO BOSS 55
 BIG MACHO BOSS 56
 BIG MACHO BOSS 57
 BIG MACHO BOSS 58
 BIG MACHO BOSS 59
 BIG MACHO BOSS 60
 BIG MACHO BOSS 61
 BIG MACHO BOSS 62
 BIG MACHO BOSS 63
 BIG MACHO BOSS 64
 BIG MACHO BOSS 65
 BIG MACHO BOSS 66
 BIG MACHO BOSS 67
 BIG MACHO BOSS 68
 BIG MACHO BOSS 69
 BIG MACHO BOSS 70
 BIG MACHO BOSS 71
 BIG MACHO BOSS 72
 BIG MACHO BOSS 73
 BIG MACHO BOSS 74
 BIG MACHO BOSS 75
 BIG MACHO BOSS 76
 BIG MACHO BOSS 77
 BIG MACHO BOSS 78
 BIG MACHO BOSS 79
 BIG MACHO BOSS 80
 BIG MACHO BOSS 81
 BIG MACHO BOSS 82
 BIG MACHO BOSS 83
 BIG MACHO BOSS 84
 BIG MACHO BOSS 85
 BIG MACHO BOSS 86
 BIG MACHO BOSS 87
 BIG MACHO BOSS 88
 BIG MACHO BOSS 89
 BIG MACHO BOSS 90
 BIG MACHO BOSS 91
 BIG MACHO BOSS 92
 BIG MACHO BOSS 93
 BIG MACHO BOSS 94
 BIG MACHO BOSS 95
 BIG MACHO BOSS 96
 BIG MACHO BOSS 97
 BIG MACHO BOSS 98
 BIG MACHO BOSS 99
 BIG MACHO BOSS 100 </p> | <p> EMTHERM JAW
 EMTHERM JAW 2
 EMTHERM JAW 3
 EMTHERM JAW 4
 EMTHERM JAW 5
 EMTHERM JAW 6
 EMTHERM JAW 7
 EMTHERM JAW 8
 EMTHERM JAW 9
 EMTHERM JAW 10
 EMTHERM JAW 11
 EMTHERM JAW 12
 EMTHERM JAW 13
 EMTHERM JAW 14
 EMTHERM JAW 15
 EMTHERM JAW 16
 EMTHERM JAW 17
 EMTHERM JAW 18
 EMTHERM JAW 19
 EMTHERM JAW 20
 EMTHERM JAW 21
 EMTHERM JAW 22
 EMTHERM JAW 23
 EMTHERM JAW 24
 EMTHERM JAW 25
 EMTHERM JAW 26
 EMTHERM JAW 27
 EMTHERM JAW 28
 EMTHERM JAW 29
 EMTHERM JAW 30
 EMTHERM JAW 31
 EMTHERM JAW 32
 EMTHERM JAW 33
 EMTHERM JAW 34
 EMTHERM JAW 35
 EMTHERM JAW 36
 EMTHERM JAW 37
 EMTHERM JAW 38
 EMTHERM JAW 39
 EMTHERM JAW 40
 EMTHERM JAW 41
 EMTHERM JAW 42
 EMTHERM JAW 43
 EMTHERM JAW 44
 EMTHERM JAW 45
 EMTHERM JAW 46
 EMTHERM JAW 47
 EMTHERM JAW 48
 EMTHERM JAW 49
 EMTHERM JAW 50
 EMTHERM JAW 51
 EMTHERM JAW 52
 EMTHERM JAW 53
 EMTHERM JAW 54
 EMTHERM JAW 55
 EMTHERM JAW 56
 EMTHERM JAW 57
 EMTHERM JAW 58
 EMTHERM JAW 59
 EMTHERM JAW 60
 EMTHERM JAW 61
 EMTHERM JAW 62
 EMTHERM JAW 63
 EMTHERM JAW 64
 EMTHERM JAW 65
 EMTHERM JAW 66
 EMTHERM JAW 67
 EMTHERM JAW 68
 EMTHERM JAW 69
 EMTHERM JAW 70
 EMTHERM JAW 71
 EMTHERM JAW 72
 EMTHERM JAW 73
 EMTHERM JAW 74
 EMTHERM JAW 75
 EMTHERM JAW 76
 EMTHERM JAW 77
 EMTHERM JAW 78
 EMTHERM JAW 79
 EMTHERM JAW 80
 EMTHERM JAW 81
 EMTHERM JAW 82
 EMTHERM JAW 83
 EMTHERM JAW 84
 EMTHERM JAW 85
 EMTHERM JAW 86
 EMTHERM JAW 87
 EMTHERM JAW 88
 EMTHERM JAW 89
 EMTHERM JAW 90
 EMTHERM JAW 91
 EMTHERM JAW 92
 EMTHERM JAW 93
 EMTHERM JAW 94
 EMTHERM JAW 95
 EMTHERM JAW 96
 EMTHERM JAW 97
 EMTHERM JAW 98
 EMTHERM JAW 99
 EMTHERM JAW 100 </p> | <p> MORTAL KOMBAT 4
 MORTAL KOMBAT 5
 MORTAL KOMBAT 6
 MORTAL KOMBAT 7
 MORTAL KOMBAT 8
 MORTAL KOMBAT 9
 MORTAL KOMBAT 10
 MORTAL KOMBAT 11
 MORTAL KOMBAT 12
 MORTAL KOMBAT 13
 MORTAL KOMBAT 14
 MORTAL KOMBAT 15
 MORTAL KOMBAT 16
 MORTAL KOMBAT 17
 MORTAL KOMBAT 18
 MORTAL KOMBAT 19
 MORTAL KOMBAT 20
 MORTAL KOMBAT 21
 MORTAL KOMBAT 22
 MORTAL KOMBAT 23
 MORTAL KOMBAT 24
 MORTAL KOMBAT 25
 MORTAL KOMBAT 26
 MORTAL KOMBAT 27
 MORTAL KOMBAT 28
 MORTAL KOMBAT 29
 MORTAL KOMBAT 30
 MORTAL KOMBAT 31
 MORTAL KOMBAT 32
 MORTAL KOMBAT 33
 MORTAL KOMBAT 34
 MORTAL KOMBAT 35
 MORTAL KOMBAT 36
 MORTAL KOMBAT 37
 MORTAL KOMBAT 38
 MORTAL KOMBAT 39
 MORTAL KOMBAT 40
 MORTAL KOMBAT 41
 MORTAL KOMBAT 42
 MORTAL KOMBAT 43
 MORTAL KOMBAT 44
 MORTAL KOMBAT 45
 MORTAL KOMBAT 46
 MORTAL KOMBAT 47
 MORTAL KOMBAT 48
 MORTAL KOMBAT 49
 MORTAL KOMBAT 50
 MORTAL KOMBAT 51
 MORTAL KOMBAT 52
 MORTAL KOMBAT 53
 MORTAL KOMBAT 54
 MORTAL KOMBAT 55
 MORTAL KOMBAT 56
 MORTAL KOMBAT 57
 MORTAL KOMBAT 58
 MORTAL KOMBAT 59
 MORTAL KOMBAT 60
 MORTAL KOMBAT 61
 MORTAL KOMBAT 62
 MORTAL KOMBAT 63
 MORTAL KOMBAT 64
 MORTAL KOMBAT 65
 MORTAL KOMBAT 66
 MORTAL KOMBAT 67
 MORTAL KOMBAT 68
 MORTAL KOMBAT 69
 MORTAL KOMBAT 70
 MORTAL KOMBAT 71
 MORTAL KOMBAT 72
 MORTAL KOMBAT 73
 MORTAL KOMBAT 74
 MORTAL KOMBAT 75
 MORTAL KOMBAT 76
 MORTAL KOMBAT 77
 MORTAL KOMBAT 78
 MORTAL KOMBAT 79
 MORTAL KOMBAT 80
 MORTAL KOMBAT 81
 MORTAL KOMBAT 82
 MORTAL KOMBAT 83
 MORTAL KOMBAT 84
 MORTAL KOMBAT 85
 MORTAL KOMBAT 86
 MORTAL KOMBAT 87
 MORTAL KOMBAT 88
 MORTAL KOMBAT 89
 MORTAL KOMBAT 90
 MORTAL KOMBAT 91
 MORTAL KOMBAT 92
 MORTAL KOMBAT 93
 MORTAL KOMBAT 94
 MORTAL KOMBAT 95
 MORTAL KOMBAT 96
 MORTAL KOMBAT 97
 MORTAL KOMBAT 98
 MORTAL KOMBAT 99
 MORTAL KOMBAT 100 </p> | <p> SPACE HULK
 SPACE JAM
 SPACE JAM 2
 SPACE JAM 3
 SPACE JAM 4
 SPACE JAM 5
 SPACE JAM 6
 SPACE JAM 7
 SPACE JAM 8
 SPACE JAM 9
 SPACE JAM 10
 SPACE JAM 11
 SPACE JAM 12
 SPACE JAM 13
 SPACE JAM 14
 SPACE JAM 15
 SPACE JAM 16
 SPACE JAM 17
 SPACE JAM 18
 SPACE JAM 19
 SPACE JAM 20
 SPACE JAM 21
 SPACE JAM 22
 SPACE JAM 23
 SPACE JAM 24
 SPACE JAM 25
 SPACE JAM 26
 SPACE JAM 27
 SPACE JAM 28
 SPACE JAM 29
 SPACE JAM 30
 SPACE JAM 31
 SPACE JAM 32
 SPACE JAM 33
 SPACE JAM 34
 SPACE JAM 35
 SPACE JAM 36
 SPACE JAM 37
 SPACE JAM 38
 SPACE JAM 39
 SPACE JAM 40
 SPACE JAM 41
 SPACE JAM 42
 SPACE JAM 43
 SPACE JAM 44
 SPACE JAM 45
 SPACE JAM 46
 SPACE JAM 47
 SPACE JAM 48
 SPACE JAM 49
 SPACE JAM 50
 SPACE JAM 51
 SPACE JAM 52
 SPACE JAM 53
 SPACE JAM 54
 SPACE JAM 55
 SPACE JAM 56
 SPACE JAM 57
 SPACE JAM 58
 SPACE JAM 59
 SPACE JAM 60
 SPACE JAM 61
 SPACE JAM 62
 SPACE JAM 63
 SPACE JAM 64
 SPACE JAM 65
 SPACE JAM 66
 SPACE JAM 67
 SPACE JAM 68
 SPACE JAM 69
 SPACE JAM 70
 SPACE JAM 71
 SPACE JAM 72
 SPACE JAM 73
 SPACE JAM 74
 SPACE JAM 75
 SPACE JAM 76
 SPACE JAM 77
 SPACE JAM 78
 SPACE JAM 79
 SPACE JAM 80
 SPACE JAM 81
 SPACE JAM 82
 SPACE JAM 83
 SPACE JAM 84
 SPACE JAM 85
 SPACE JAM 86
 SPACE JAM 87
 SPACE JAM 88
 SPACE JAM 89
 SPACE JAM 90
 SPACE JAM 91
 SPACE JAM 92
 SPACE JAM 93
 SPACE JAM 94
 SPACE JAM 95
 SPACE JAM 96
 SPACE JAM 97
 SPACE JAM 98
 SPACE JAM 99
 SPACE JAM 100 </p> |
|--|---|---|--|

**Piszemy o tym, co powinieneś wiedzieć,
chcesz wiedzieć, a nawet więcej...**



kultowe pismo dla wszystkich graczy